Game Republic



THE MULTIFORMAT games magazine

SPECIALE gamescom

Da Killzone Mercenary a Beyond: Two Souls
Ecco come Sony ha conquistato Colonia!

THE LAST OF US

NOVITÀ
REMEMBER ME
... e tutte le altre bombe della Gamescom!

GUERRE STELLARI!
STAR WARS 1313
Il ritorno in grande stile di LucasArts

E INOLTRE...
Dead or Alive 5, Game & Wario, Hitman: Absolution
PES 2013, Tales of Graces F, Metro: Last Light
Darksiders II, Sleeping Dogs

play media company
€ 5,00
Settembre 2012 :: Mensile



Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI







PlayStation Network



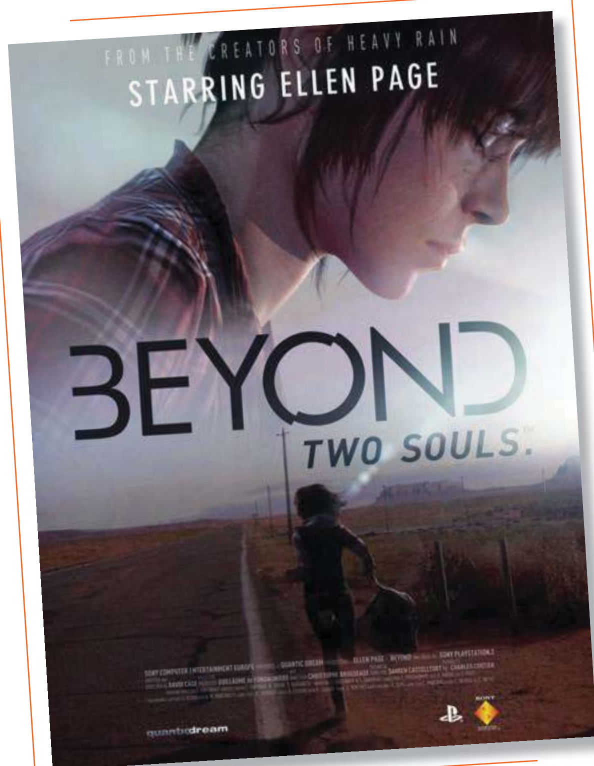
GRAN TURISMO

SONY
make.believe

Punti di rottura

Colonia, agosto 2012. La notte di questa estate tedesca è calda, dannatamente troppo umida e appiccicosa per godersi l'architettura gotica del Duomo o le scure acque del Reno. Cercando di scrollarmi di dosso il sonno accumulato in fiera, mi trovo a riflettere sulle vibrazioni percepite in questi giorni.
Tanto per cominciare, questa ciclopica Gamescom da record, che macina visitatori e numeri come fossero noccioline, mi dà uno strano effetto... sapete, è un po' come vivere gli ultimi giorni di un regime in procinto di implodere, collassare su se stesso. Quando l'evento estivo europeo era la Games Convention di Lipsia, si respirava un'altra aria. La crescita, il fermento, la voglia di costruire qualcosa di unico, capace persino di sfidare i baracconi americani. E non era un caso che trovassi Hideo Kojima a dire: "Questa è la mia fiera preferita". Eleganza e tanta realtà. Oggi è tutto più grande e strutturato, ma allo stesso tempo più finto, plasticoso. Nintendo e Microsoft hanno disertato, come anche gran parte delle novità e degli annunci. Capcom svela Remember Me, del quale mi sono innamorato (una sorta di Inception interattivo: correte a leggerne nel nostro speciale), e diventa la nostra eroina, con Sony fortemente presente con tutta la sua line-up, ma il resto è poco più di un update (riproposizione?) dell'E3 con taglio per visitatore comune.
Non è un caso che anche Sony abbia incentrato le sue molte presentazioni sul versante "making of". Nessuna novità (o quasi) sui titoli ma tanta attenzione al racconto di come queste splendide e complesse opere interattive prendono forma. Perché oggi, e basterebbe questo a far attribuire a Sony la copertina di questo numero, il videogioco è realmente in procinto di evolvere, di trasformarsi: sia strutturalmente che a livello di percezione collettiva. Lo sappiamo bene, noi redattori di Game Republic. In fondo ve lo diciamo da mesi, forse anni. Ma oggi, a Colonia, ce lo hanno raccontato in molti. Il David Cage di Beyond, che ha mostrato la sua direzione con una Ellen Page seriamente impegnata a recitare in un videogioco. Gli attori assunti da Naughty Dog per prestare il volto ai protagonisti di The Last of Us. E molti altri.
Ecco perché siamo a un punto di rottura, sotto molti aspetti. Perché per continuare a crescere come sta crescendo, il Videogioco deve necessariamente spiccare il volo. Cage lo ha detto con coraggio: se la nostra industria continuerà a produrre solo sparatutto e titoli basati su ripetitive meccaniche di azione, non occorre beneficiare del talento di una Ellen Page. È davvero questo che vogliamo? Io non credo. Quale che sia il futuro, ad ogni modo, una sola cosa certa: noi saremo qui, sempre al vostro servizio, per raccontarvelo e commentarlo insieme.

Marco Accordi Rickards





PSVITA.COM

IN PRIMA LINEA, OVUNQUE TI TROVI.



THE WORLD IS IN PLAY.

È il momento di tornare a combattere. Gioca a Resistance su PlayStation Vita: con il doppio stick analogico avrai il pieno controllo della battaglia e proverai un'esperienza incredibilmente eccitante e reale. Un FPS così, non si era mai visto su una console portatile. **Resistance Burning Skies è solo su PlayStation Vita.**



PS VITA
PlayStation Vita





SONY
make.believe

Sommario



Game Republic
142 | Settembre 2012

ANTEPRIME



60
Hitman: Absolution

RECENSIONI



70
Darksiders 2

48
Injustice:
Gods Among Us



PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE



(IL BENE E IL MALE DEI DIRITTI DIGITALI)

Diablo III ha condannato gli utenti pc?

→Mentre i tremori causati dal lancio fallimentare di Diablo III si placano, esaminiamo come la caduta del GDR in single-player sempre-online di Blizzard può influire sul futuro del DRM su PC

Non sarebbe un'esagerazione dire che il lancio di Diablo III è stato il più grande nella storia dei videogiochi. Dopo un'assenza del franchise di dodici anni, Diablo III ha spazzato ogni record di vendite al day-one, con il super atteso dungeon crawler che ha venduto l'impressionante cifra di 3,5 milioni di copie nel primo giorno, usurpando il titolo a World Of WarCraft: Cataclysm. Ma si è trattato senza dubbio anche di un giorno infernale per quelle migliaia di giocatori che non sono riusciti a giocare a causa dei problemi derivanti dall'obbligo di dover essere costantemente connessi al server Battle.net di Blizzard, anche per giocare in single player. Quando i server di Blizzard hanno raggiunto la loro massima capacità, migliaia di giocatori arrabbiati si sono trovati di fronte a costanti messaggi di errore e hanno sfogato la loro rabbia online. Mentre Blizzard ha sempre matenuto Diablo III legato a Battle.net, con personaggi, account ed elementi del gameplay salvati sul server, per proteggere da abusi funzioni come il multiplayer e le aste con soldi veri, molti hanno visto la cosa come un diabolico DRM per evitare di farli divertire con il gioco che hanno comprato. Blizzard non è nuova alle uscite di giochi immensi, avendo avuto a che fare con World Of WarCraft e le sue spesso enormi espansioni, e gli sviluppatori hanno lasciato aperto un massivo beta test proprio prima del lancio, qualcosa che secondo le legioni di fan che hanno bombardato Metacritic di recensioni sul gioco avrebbe dovuto farlo uscire già pronto. La protesta ha spinto il presidente di Blizzard Mike Morhaime a rispondere con un comunicato scusandosi per gli enormi problemi di server, dicendo: "Apprezziamo molto il supporto di tutti, e ci scusiamo sinceramente per le difficoltà che molti di voi hanno incontrato al day one".

Contenuti

Le storie top di questo mese...



> "Personalmente non ho problemi a essere online per giocare se questo non disturba gli utenti"
>
> Brad Wardell, Stardock Corporation



"Nonostante le protezioni aggressive, la nostra preparazione per il lancio del gioco non è bastata". Con problemi di lag ancora non risolti e un numero crescente di account rubati, Blizzard ha spostato l'implementazione della casa d'aste con soldi veri di Diablo III a data da definirsi. I problemi del lancio di Diablo III sollevano molte domande sulla reale preparazione dell'industria al costante DRM online e su come noi possiamo essere contenti dell'ondata di DRM intrusivi che sta caratterizzando l'industria. "Personalmente, non ho problemi a essere online per giocare a un gioco se questo non disturba gli utenti", dice Brad Wardell, CEO di Stardock Corporation, il distributore dietro franchise per PC come Sins Of A Solar Empire e sostenitore da lungo tempo di giochi per PC senza DRM. Lui crede che, se deve essere usato il DRM, questo deve essere un servizio per il consumatore e deve essere invisibile, ma la corrente infrastruttura online non è ancora abbastanza buona per supportare una connessione costante. "Purtroppo, io penso che siamo ancora indietro in questo processo. Non penso sia una buona idea nel 2012. Forse un giorno, ma non oggi".

L'idea che i DRM dovrebbero essere meno invasivi possibile è condivisa da Graeme Struthers di Devolver Digital, un distributore indipendente dietro a molti sviluppatori per PC come Creoteam, i creatori della serie Serious Sam. "Le persone che comprano i giochi non dovrebbero essere disturbati da un DRM intrusivo che rende l'intera esperienza spiacevole", dice Struthers. Mentre Diablo III ha sicuramente fallito nel soddisfare questa richiesta, Struthers accenna al fatto che lanciare un gioco con un'infrastruttura online non è niente di nuovo; quando Half-Life 2 è stato lanciato e legato a Steam nel 2005, i giocatori hanno avuto gli stessi problemi nel cercare di accedere ai loro contenuti. "Non penso che Valve all'epoca e Blizzard adesso abbiano cercato di fare qualcosa di dannoso per i consumatori", dice. "Penso solamente che abbiano affrontato quel meraviglioso problema di avere una grande richiesta, e il sistema è arrivato al punto che non riesce più a soddisfarla. Ma voi abbiate fiducia, presto risolveranno tutto, proprio come Valve ha fatto con Steam. Quindi io

Up Il lancio travagliato non ha impedito a Diablo III di raggiungere vette incredibilmente elevate in materia di vendite.

Le cinque forme più diaboliche di DRM

Mentre la maggior parte dei DRM sono noiosi, ci sono stati degli sviluppatori che hanno avuto un approccio fantasioso nel proteggere i loro contenuti. Guardiamo insieme i migliori cinque...



1 Batman: Arkham Asylum
Rocksteady ed Eidos hanno creato un bug nelle copie pirata del gioco che faceva morire continuamente Batman nel cercare di superare un abisso all'interno del manicomio.



2 Serious Sam 3 BFE
Lo sviluppatore di Serious Sam, Creoteam, ha creato un DRM in linea con il suo humour inserendo nelle copie pirata un invincibile scorpione gigante che inseguiva continuamente i giocatori.



3 The Secret Of Monkey Island
I vecchi giochi di LucasArts come The Secret of Monkey Island uscivano con una forma fisica di protezione, sotto forma di una ruota che bisognava usare per far partire il gioco.



4 Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Cold War Crysis è uscito con un'intelligente forma di DRM chiamata Fade che abbassava la precisione e il danno delle armi o aumentava la resistenza dei nemici per chi giocava con una copia pirata.



5 Ultima VII Part 2: Serpent Isle
Se il giocatore sbagliava le domande anti-pirateria, tutti i PNG dicevano versioni modificate di frasi famose, e tutti gli oggetti nel mondo erano segnati come 'Oink'.



non credo che gli sviluppatori se ne stiano seduti a pensare a come fregare i clienti; proviamo e pensiamo a come vendere le cose ai consumatori".
Ma Diablo III ha ancora una volta mostrato il perché i giocatori si sentano sempre in guerra contro i DRM, con qualche risentimento dovuto al fatto di dover sempre essere online per giocare ad un gioco in single player. Senza dubbio questo evidenzia l'aspetto economico dei DRM più di ogni altro beneficio portato da Diablo III a livello di gameplay. Ma spesso molti dei problemi del DRM derivano dalla divisione tra il business e la parte creativa dell'industria. "Penso che molte delle persone che fanno i giochi amino i giochi, ma quando devono lavorare attraverso tutta la catena industriale, le persone che prende le decisioni sui DRM non sono realmente dei giocatori, quindi non posso capire l'impatto che ha sull'esperienza di gioco", dice Trevor Longino, capo del marketing e PR a GOG.com, che si è impegnato a fare giochi senza DRM da quando ha iniziato. "Quello che intendo è che il DRM è un sintomo della gestione calcolata da parte dei contabili che dicono 'come minimizziamo le perdite, come possiamo prevenire le copie pirata del nostro gioco?' Ci sono due modi per farlo. Una è dire, 'Forniamo contenuti eccellenti con cui combattere la pirateria, semplicemente perché la gente dirà, 'ragazzi, questo è un grande affare; ci spenderò i miei soldi'. Oppure potete dire, 'È veramente



Up Molti sviluppatori credono che qualunque forma di DRM possa avere un effetto contrastante sulle vendite, e alcuni credono che istighi alla pirateria.



> "Il DRM è un sintomo della gestione calcolata da parte dei contabili che dicono 'come minimizziamo le perdite del nostro gioco?"
>
> Trevor Longino, GOG.com

difficile da quantificare; come lo metto in una lista di controllo? Usiamo il DRM e basta...ecco qua, fatto'. Molto più semplice". È questa differenza, dice Wardell, che spesso è la radice della battaglia dei DRM tra l'industria e i consumatori. "Solitamente, crea un problema perché spesso i publisher non sono tecnici e inseriscono un DRM all'ultimo minuto nel software che ha come risultato il calo delle vendite".

Mentre i problemi che hanno afflitto Diablo III nei pochi mesi dalla sua uscita saranno senz'altro affrontati velocemente da Blizzard, la sua scelta di usare costantemente il DRM e il successo di Diablo III nonostante le proteste avranno senz'altro delle ripercussioni in tutta l'industria. I grandi numeri dietro Diablo III sono la testimonianza del potere di vendita di un franchise grande e affermato, nonostante il DRM intrusivo, e da analista dell'industria Michael Pachter commenta sarcastico, "i giocatori sembrano molto tolleranti verso le compagnie che amano". Non è difficile immaginare gli altri distributori guardare l'apparentemente inviolabile DRM di Diablo III e l'infrastruttura di Battle.net con occhi bramosi. Quale distributore non vorrebbe avere l'abilità di controllare praticamente



Brad Wardell, Stardock Corporation



Trevor Longino, GOG.com

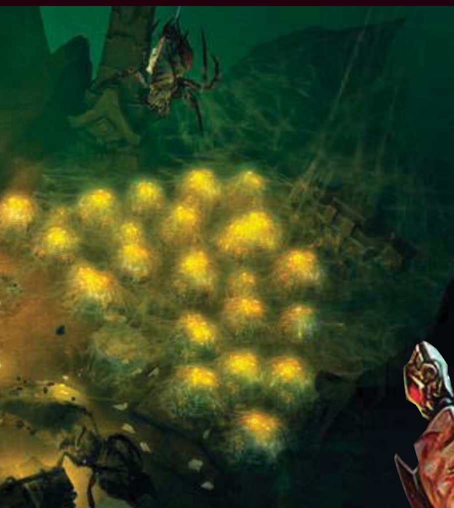


Graeme Struthers, Devolver Digital

ogni aspetto del gioco e un modo facile per distribuirne i contenuti? "Credo che l'idea di avere un rapporto con i consumatori che sia il più stretto possibile sia un'ossessione delle industrie", dice Struthers. Lui crede che l'idea di una connessione continua sia un trend in crescita, e non solo nei giochi. "Ci sono molte industrie tecnologiche che ci stanno provando; diventerà una parte crescente della maggior parte dei franchise". Tenendo questo in mente, è facile capire perché EA ha creato Origin lo scorso anno, ed è anche facile immaginare che sempre più compagnie di distribuzione creeranno dei sistemi in stile Battle.net. Questa combinazione tra la sicurezza e un largo bacino di utenti manda un forte messaggio al mondo della finanza e, secondo Struthers, c'è il rischio che i giocatori possano



Up Alcuni sviluppatori temono che se i sistemi online vengono costantemente usati e abbandonati, allora il giocare ai vecchi giochi verrà perso per sempre.



Down L'industria è riuscita a fare dei DRM un qualcosa di odioso, giustificando in parte la reazione dei fan a Diablo III.



fare i conti con un pessimo sistema come risultato.

Ma c'è un altro potenziale costo nascosto in questa forma di DRM. Mentre Blizzard ha provato di voler supportare i vecchi giochi sul lungo termine (ancora potete giocare con l'originale StarCraft), non tutti i distributori se lo potranno permettere o vorranno essere così benevoli. EA, per esempio, ha la reputazione di chiudere spietatamente i server dei giochi, cosa che, secondo Longino, potrebbe significare la perdita di molti giochi online nelle nebbie della storia. "Direi che uno degli svantaggi per i giocatori che hanno una richiesta di connessione continua è che fino a quando la persona che ha fatto quel gioco non rimuove questa richiesta costante di connessione voi non potrete avere un servizio come GOG che vende quel gioco. Così, quando perdete questa connessione online", spiega Longino, "perdete un pezzo di storia dei videogiochi".
GOG.com, dice, è dedicato alla promozione della cultura dei videogiochi rendendo disponibili ai giocatori il maggior numero possibile di titoli storicamente importanti anche in futuro, ma ciò potrebbe non essere possibile se questo tipo di diritti digitali diventa la norma. "Tra dieci anni, il GOG del 2020 avrà seri problemi nel cercare di rilasciare i giochi del 2012 solo perché molti di loro avevano un sistema DRM integrato?" si chiede. "Sarebbe un peccato, penso".
Mentre potrebbe esserci un'aria di inevitabilità attorno al concetto di infrastruttura costantemente connessa, specialmente per i suoi profitti potenziali, ci sono delle alternative. Molti sviluppatori, vedendo che il DRM tradizionale sta danneggiando le vendite, stanno scegliendo di usarle. "Non penso che debba essere un sistema chiuso", dice Wardell. "Credo che vedrete chiedere agli utenti di inserire la loro user ID ed eventualmente la loro password. Ci sono un sacco di grandi cose che possiamo fornire se sappiamo che solamente gli utenti la avranno. Ma, come ho detto prima, non penso che ci siamo già. Ci sono molte persone che non hanno questo tipo di accesso a internet".
Da parte sua, Longino crede che ci sia un approccio migliore contro la pirateria, ed è quello che GOG.com segue; la combinazione tra il far sentire ai giocatori che quello che comprano vale i soldi spesi, inclusi extra che le copie pirata non garantiscono, e la costruzione di un forte legame con i clienti. "Quando conosci qualcuno, sei meno propenso a fare qualcosa che potrebbe danneggiarlo. Così, stabilendo uno stretto legame con la comunità, stabiliamo una misura anti-pirateria effettiva che non richiede di controllare il vostro computer, ma richiede che voi pensiate a noi come a dei bravi ragazzi, perché lo siamo, e sentite che dovete trattarci bene, perché noi trattiamo bene voi".
È il tipo di sentimento che piace alla gente, ma è difficile spiegare le enormi vendite di Diablo III. Qualche giocatore potrebbe affermare che Diablo III ha aperto i cancelli di un inferno fatto di DRM, ma spetta a loro in quanto giocatori e ai loro portafogli decidere quanto questi cancelli saranno aperti.

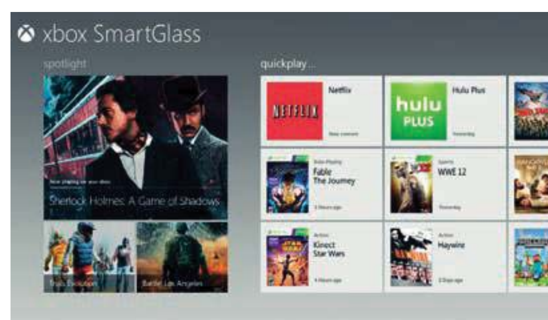
(ATTRAVERSO LO SPECCHIO)

Microsoft sfida la concorrenza

→ Con l'introduzione di Microsoft dello SmartGlass, esaminiamo il suo potenziale e ci chiediamo se possa battere Wii U

Esistono poche cose più eccitanti, e proficue, dell'entrare in competizione all'interno dell'industria dei videogiochi. Microsoft lo ha fatto senza dubbio all'E3 con Nintendo e Wii U, con l'introduzione dello SmartGlass, un'applicazione che permette a smartphone e tablet di interagire direttamente con la 360. "La gente interagisce con la TV [attraverso smartphone e tablet] nelle loro case", spiega Peter Orullian di Microsoft, parlando a venturebeat.com. "Li usano per la TV diretta, per i social network, per le console di gioco". Naturalmente, i giocatori sono eccitati dallo SmartGlass, e lo vedono come una risposta a Nintendo Wii U, ma Microsoft si sta anche attrezzando contro la minaccia Apple. "Microsoft riconosce che Apple è qui, e sta prendendo il gaming dannatamente sul serio", dice Peter Molyneux parlando a GameIndustry.biz. Secondo Molyneux, l'industria ha smesso di rinnovarsi con la connettività. "E ci sono molti buchi che le persone intelligenti come Apple si offriranno di riempire più facilmente, più piacevolmente, con giochi più accessibili".
Detto questo, Microsoft ha mostrato alcune interessanti applicazioni per lo SmartGlass: nel gioco action Ascend: New Gods mostra le statistiche dei mostri e le mappe, mentre giochi come Dance Central 4 e Madden NFL usano i dispositivi mobili come selettori delle canzoni o per selezionare gli schemi. Ma è solo la punta dell'iceberg. "Credo che la cosa più eccitante dello SmartGlass", ha detto Robert Bowling, presidente di Robotoki, a venturebeat.com, "sia che gli sviluppatori possono usare questo schermo extra per fornire tasti extra e altre opzioni che i normali controller non hanno". L'imminente gioco per XBLA Home Run Stars permette ai giocatori di usare lo SmartGlass per lanciare in combinazione con il Kinect. Molte di queste possibilità sono state presentate da Nintendo come uniche su Wii U, ed è facile pensare che la perdita di questa unicità possa colpire in modo molto duro le vendite della console.

MA LO SMARTGLASS potrebbe non essere così benefico come sembra. Nonostante la loro proliferazione, non tutti vorranno usare i dispositivi mobili per giocare. Proprio come per il Kinect, la troppa dipendenza dallo SmartGlass nei giochi potrebbe diventare una barriera. Ma Molyneux afferma che ci sia un pericolo più grande. "Una cosa fondamentale che è vera per tutti gli hardware, ma doppiamente vera per lo Smart Glass", spiega, "è che ha bisogno di applicazioni che lo supportino alla perfezione. Ed è qui che sono rimasto deluso da Wii U".
"Mi sforzo, come designer", aggiunge, "a pensare a come useremo questo secondo schermo". C'è senza dubbio un'aria di sfida tra le offerte di Nintendo e Microsoft, ed è improbabile che il "secondo schermo" abbia lo stesso impatto del controller di movimento. Mentre l'impatto di una delusione sarebbe minimo per Microsoft, per Nintendo, tuttavia, sarebbe devastante. Ironicamente potrebbe non essere stata Microsoft ad aver fatto crollare Nintendo, potrebbe essere stata Nintendo stessa.



Sotto SmartGlass si comporterà come un media app, fornendo informazioni come trame, statistiche del personaggio e anche raccomandazioni sulla TV e i film. Nintendo, al contrario, non ha rivelato il comportamento con i media di Wii U.

Arriva Microsoft Surface

→ Con il lancio di Microsoft Surface, ci chiediamo se quello che ci viene proposto possa realmente sfidare il successo del gaming di Apple

Microsoft probabilmente non vuole lasciare che Apple sia l'unico dominatore nel mondo dei tablet per sempre, ma il nuovo tablet Microsoft Surface, basato su Windows 8, lascia dei dubbi su quanto stia prendendo sul serio il mercato. Ha annunciato due versioni del suo hardware; il Surface per Windows 8 Pro sfoggia un impressionante processore Intel Core i5 Ivy Bridge e 64 o 128 GB di memoria, il tutto su Windows 8. Il Surface per Windows RT ha un meno potente NVIDIA ARM con 32 o 64 GB di memoria e gira su Metro Apps acquistati sul Windows App store.
Entrambi arrivano con una tastiera touch attaccata magneticamente. "E' un tablet che lavora e gioca nel modo che volete voi. Un tablet che è un ottimo PC. Un PC che è un ottimo tablet", dice Steve Sinofsky, Presidente della divisione Windows di Microsoft.
Mentre gli utenti che ci lavorano troveranno il Surface attraente per il suo potere elevato e per le sue versioni migliori dei prodotti Microsoft, ha anche grandi potenzialità per il gaming. Siccome è essenzialmente un PC di alto livello sotto forma di tablet con tastiera e trackpad, elimina gran parte delle restrizioni e delle frustrazioni che gli sviluppatori e i core gamer incontrano spesso sui dispositivi Apple. Non solo è possibile giocare istantaneamente e con più giochi tradizionali, ma gli sviluppatori hanno una grande quantità di potere sui giochi. Può anche infiltrarsi nei già esistenti sistemi di gaming per PC come Steam, Origin e GOG. Più importante, Microsoft potrà fare leva sul brand Xbox, e se prosegue sul sentiero della connettività potremmo vedere su giochi di 360 Xbox Live e on Demand giocabili sul Surface.
Ma si deve fare di tutti per invertire l'inerzia del mercato, dove Apple è il leader indiscusso. Non solo ha una base di utenti enorme, ma molte delle caratteristiche e delle restrizioni dell'iOS hanno definito lo standard per il gaming su tablet. Per i casual gamer che hanno scelto la semplicità dei giochi e delle applicazioni dell'iOS, che attrazione potrà avere un tablet super potente? Ci sono altre domande come per esempio come un touchpad relativamente sottile possa piacere a quei giocatori che usano console o PC. Dal punto di vista dello sviluppo è il costo eccessivo degli apparecchi che usano Windows a far passare molti all'iOS. Quanto di loro vorranno spendere di più per utilizzare le caratteristiche del Surface?
Ma anche con tutte queste domande in sospeso e il prezzo del sistema non ancora annunciato, Apple si sentirà sicuramente preoccupata da un inaspettato colpo in stile Xbox, che potrebbe relegarla al ruolo di Sony. Microsoft l'ha già fatto una volta, dopotutto.



Vivere nella speranza

→ Cinque voci sulla Xbox 720 che speriamo siano veri

Con Microsoft che si rifiuta di rispondere sulla recente perdita di un documento di 55 pagine presumibilmente del 2012 e abbozzando i suoi piani per la Xbox 720, esaminiamo cinque delle caratteristiche che si annuncia stiano arrivando sulla prossima generazione di console e come, se vere, saranno a vantaggio dei giocatori.

1. LA XBOX 720 USCIRÀ NEL 2013 E COSTERÀ 299$ - L'industria beneficerà finanziariamente e creativamente dell'arrivo anticipato della nuova generazione, e questa fascia di prezzo assicurerà un ampio uso del nuovo sistema Microsoft.

2. SUPPORTERÀ I BLU-RAY E IL KINECT 2.0 - Un lettore blu-ray fornirà agli sviluppatori il giusto mezzo fisico per i giochi di nuova generazione e il vociferato miglioramento del sistema vocale e di quello di movimento del Kinect 2 per arrivare fino a quattro giocatori lo renderebbe finalmente fruibile anche dai core gamer.

3. LA XBOX 720 SARÀ SEI VOLTE PIÙ POTENTE DELLA 360
Secondo le voci, la Xbox 720 sarà dalle sei alle otto volte più potente della 360, girando su sei o otto processori ARM o x86, con 4GB di memoria e tre processori Power PC per la retro compatibilità, abbastanza muscoli per fornire una vera esperienza di prossima generazione.

4. XBOX TV - La 360 è già una fonte di divertimento per molti giocatori, e i vociferati piani per creare un sistema di video on demand sulla 720 non farebbe altro che consolidare questo ruolo.

5. ARRIVERÀ CON LA REALTÀ VIRTUALE DI GOOGLE - Secondo i documenti, Microsoft si è associata con Google per un display da montare sulla testa e che non preveda l'uso delle mani, con occhiali da 'realtà virtuale' chiamati 'Fortaleza', che potrebbero aprire a nuove esperienze e a nuovi tipi di gioco.



(CON UN PICCOLO AIUTO DAI MIEI AMICI)

Videogiochi: IL FILM

→ Con Walt Disney Animation Studios che si prepara a rendere omaggio ai videogiochi nel prossimo Ralph Spaccatutto, diamo un'occhiata a cosa questa celebrazione su grande schermo promette ai fan

È sicuro che qualcosa è entrato decisamente a far parte della cultura popolare quando Hollywood si sente abbastanza sicura da farne una parodia. È come se un soggetto raggiungesse un picco nella coscienza popolare, e le masse hanno una conoscenza abbastanza profonda dei suoi luoghi comuni per apprezzarne la parodia. È accaduto per i film western negli anni Settanta con 'Mezzogiorno e mezzo di fuoco', per i film di fantascienza e per Guerre Stellari negli anni Ottanta con 'Balle Spaziali', per i film di azione, gli horror e anche per il genere fantasy in seguito al successo de 'Il signore degli anelli' agli inizi del ventunesimo secolo. Quindi, considerato come la generazione dei videogiochi è ora cresciuta e come la parodia sia cambiata (oltre al ridicolo ora c'è spazio anche per la nostalgia, per le provocazioni autoreferenziali e per gli scherzi personali, tutti pilastri della cultura dei giochi) è difficile sorprendersi che Disney Studios abbia deciso di fare un film come Ralph Spaccatutto. Il prossimo film d'animazione diretto da Rich Moore, precedentemente regista dei Simpson e di Futurama, è una parodia leggera e un omaggio all'idea dei videogiochi, il tutto rinchiuso nella formula Disney del viaggio alla scoperta di se stessi che ha funzionato tanto bene per generazioni.

La storia di Ralph Spaccatutto è semplice quanto la sua tenerezza: Ralph Spaccatutto (doppiato da John C. Reilly in originale) è il cattivo di un gioco Donkey Konghesco che è stanco di non essere apprezzato e di essere sempre sconfitto dal bravo ragazzo Fix-It Felix, ispirato a Mario. Lui vuole provare di essere realmente buono e lascia la sua macchina arcade per esplorare una serie di altri giochi all'interno del limbo arcade

> “Come Ralph stesso, i videogame si sono evoluti da una sottocultura non compresa a un'istituzione amata con cui tutti posso divertirsi”











Guardate il film, giocate al gioco

■ Non è una gran sorpresa, ma come parte del marketing per il film, Disney ha prodotto un gioco flash di Ralph Spaccatutto che è un incrocio tra l'originale Donkey Kong e Crazy Climber. Mette i giocatori nei panni di Fix-It Felix Jr, con il compito di scalare un palazzo di mattoni rossi, riparando i danni che Ralph ha creato sopra di voi, evitando anatre arrabbiate e i mattoni che lui lancerà. Sarete aiutati raccogliendo le torte che gli abitanti hanno lasciato sui davanzali, e quando raggiungete il tetto loro si uniranno per lanciare Ralph di sotto. È tutto molto semplice, ma si tratta solamente di una premessa allo spirito del film.

Disney WRECK-IT

in cui vive. Nel corso della sua avventura Ralph viaggerà attraverso altri mondi di videogiochi come Sugar Rush, ispirato a Mario Kart, e Hero's Duty, una parodia fantascientifica di Call Of Duty, per provare che può essere sia un eroe che un bravo ragazzo. Moore non è nuovo alla parodia della cultura geek, come già visto in Futurama, e ci aspettiamo un mare di umorismo adulto all'interno della moralità per bambini tipica Disney del viaggio per raggiungere il proprio vero potenziale.

Ma ciò che rende Ralph veramente interessante è che, mentre ci sono stati film ispirati ai giochi, non abbiamo mai avuto un così chiaro tributo al concept e alla storia dei videogiochi prima d'ora. Sarebbe facile etichettare Ralph Spaccatutto come 'il Toy Story dei videogiochi', ma nonostante la simile premessa delle 'cose che prendono vita dietro le porte chiuse', potenzialmente è molto più di questo. Si potrebbe fare un parallelo con Chi ha incastrato Roger Rabbit?, che celebrava la ricca storia dell'animazione americana e mondiale e personaggi che rientrano nei più classici luoghi comuni del genere, inserendo cameo di numerosi personaggi amati dei cartoni animati che variano da Bugs Bunny e Topolino a Betty Boop e Felix the Cat. Ralph Spaccatutto farà lo stesso, solo con il pantheon dei personaggi dei videogiochi che sono diventati parte della nostra cultura popolare negli ultimi trenta anni.
Il trailer del film ha già mostrato una diversa selezione di personaggi iconici che faranno la loro apparizione da Q*Bert e Clyde di Pac-Man a Bowser di Super Mario e Zangief di Street Fighter II. Mentre i fan dei videogiochi ameranno questi cameo e i vari riferimenti ai giochi, Ralph Spaccatutto sarà molto più che la prima volta in cui viene reso un omaggio in alta qualità all'hobby che tanto amano, più importante sarà il fatto che i cinema saranno pieni di persone che non potrebbero non considerarsi dei giocatori, ma che hanno più che una semplice conoscenza dei videogiochi da riconoscerne e apprezzarne i riferimenti. È facile prenderlo per buono, ma Ralph Spaccatutto rappresenta la più grande approvazione che il mezzo ha ottenuto nell'ultimo decennio. Come Ralph stesso, i videogame si sono evoluti da una sottocultura non compresa a un'istituzione amata con cui tutti posso divertirsi, ed è difficile pensare a qualcosa che sia più Disney di questo.



(LICENZA DI SORPRENDERE)

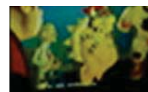
→ Ralph Spaccatutto sarà guidato da personaggi ispirati dai classici dei videogiochi, ma conterrà dei cameo di diversi personaggi iconici. Questi sono i personaggi che conosciamo fino ad ora...

Q*BERT



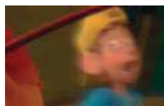
Il classico personaggio Q*Bert appare con Fix-it Felix che gli parla spassosamente in 'Q*Bertese' per trovare Ralph. È quella specie di riferimento che non si sarebbe mai sentito fino a poco tempo fa.

DR WILEY



Il cattivo di Mega Man, il Dr Wiley, originariamente era nella scena del gruppo di supporto per cattivi, ma è misteriosamente scomparso. Forse Capcom non era contenta di come era stato ritratto?

PAPERBOY



In un flash così veloce che in molti non lo avranno visto, Paperboy compare nel trailer. È il tipo di breve cameo che ci possiamo aspettare per un personaggio di così tanti videogiochi che renderà il mondo un posto migliore.

CLYDE



Il fantasma arancione di Pac-Man Clyde compare nel trailer, anche se, diversamente dal personaggio nel cartone degli anni ottanta, sembra non avere una voce, sembra quindi essere inadatto per un gruppo di auto-aiuto.

→ GR LIBRARY

VIDEOGIOCHI E PROPAGANDA

AUTORE: Marco Accordi Rickards, Alessia Padula
EDITORE: UniversItalia
PAGINE: 94
PREZZO: 10,00 euro



I nostri Metalmark e Alessia "Paddy" Padula si lanciano in un viaggio multimediale alla scoperta del profondo potere insito nei videogiochi. Benvenuti nel futuristico (ma neanche troppo) mondo della propaganda videoludica, in cui la forma d'arte più rivoluzionaria del 21° secolo viene usata per manipolare le coscienze e gli schemi di pensiero di tutti coloro che, ignari, si avvicinano ad essa. Attraverso un percorso a ritroso che tocca tutti gli episodi più eclatanti, dai rivoluzionari titoli di Molleindustria fino ad arrivare al caso Crisis in the Kremlin, passando per America's Army (tentativo per accrescere le fila dell'esercito statunitense di giovani pronti a morire per la patria), la storia delle opere multimediali interattive viene in questo volume dissezionata sotto la vigile lente d'ingrandimento di due esperti del settore. Lasciatevi trasportare in una dimensione che stravolgerà ogni vostra certezza. E ricordate, nulla è come sembra!

Bowser

È sorprendente che Disney abbia convinto Nintendo, che è notoriamente gelosa dei suoi personaggi, a includere Bowser, ma dopo aver perso così tante volte contro Mario, non è uno shock che si trovi in un gruppo di supporto.

Dr. Eggman (AKA Dr Robotnik)

La nemesi baffuta di Sonic è un'altra familiare faccia a 16-bit che ameremo odiare in Ralph Spaccatutto, anche se non si sa bene quale ruolo avrà.

M.Bison e Chun Li

Zangief non è l'unico personaggio di Street Fighter che vedremo. Chun Li e il classico villain M.Bison appariranno come amici di Zangief.

Zangief

Secondo fonti che hanno visto una versione estesa della sua scena, Zangief stesso spiega perché è un cattivo in Ralph Spaccatutto. "Quando toccavo il fondo, spaccavo crani come se fossero uova di passero, tra le mie cosce. Mi chiedo, perché devi essere così cattivo, Zangief? Perché non puoi essere più buono?" il personaggio dice. "Poi ho dei momenti di chiarezza... dico, 'Zangief, sei un cattivo, ma questo non significa che tu sei cattivo".



Kano & Smoke

È sorprendente vedere personaggi del violento Mortal Kombat in un film Disney, ma ha senso se si pensa quanto abbia influito sulla storia dei videogiochi; solo pochi altri cattivi sono più cattivi di questi due.

Nurf

Il simil-rinoceronte Nurf è conosciuto principalmente per la sua frase, 'Benvenuto alla tua distruzione' detta con un terribile audio graffiante proprio prima di combatterlo in Altered Beast.

Tron

Disney owns *Tron*, and *Wreck-It Ralph* director Rich Moore has hinted at a walk-on from Tron himself, Bruce Boxleitner.

a cura di Paolino Maisto

(INTERVISTA A DAN SOCHAN)

La Triade invade Milano

→ A ridosso dell'uscita di Sleeping Dogs, abbiamo intervistato Dan Sochan, producer del gioco dell'estate 2012

Ci puoi raccontare qualcosa in più sul passato e sulle motivazioni di Wei Shen in Sleeping Dogs?
Wei Shen è un poliziotto sotto copertura da abbastanza tempo. Ha ricevuto questo incarico visto le sue conoscenze/amicizie di infanzia, che ora sono membri di un'organizzazione criminale.

Ho visto alcuni Diari di sviluppo che dicevano che siete stati ad Hong Kong per fare delle ricerche, che tipo di ricerche?
Di qualsiasi tipo, da quelle per l'aspetto grafico per ricreare Hong Kong nel miglior dettaglio possibile, soprattutto nei posti iconici, a quelle sulla cultura e sui lavori per le routine dei personaggi, fino ad arrivare a quelle svolte con la polizia e alcuni ex membri della Triade, per rendere più verosimile possibile il gioco.

Puoi dirci alcuni titoli di film a cui vi siete ispirati per Sleeping Dogs?
Diciamo che in maggior parte siamo stati influenzati dai film con poliziotti sotto copertura: film come Infernal Affairs, The Departed, Donnie Brasco e Reservoir Dogs (che nel nostro paese porta il nome de Le Iene). Ovviamente, vista anche la parte action del gioco, c'è molto a cui possiamo ispirarci, come alcuni film di John Woo o film con Jackie Chan e Jet Li. Siamo stati influenzati anche da i più recenti film di Jonnie To.



Qui potete vedere una delle tante interazioni ambientali di cui vanno fieri in United Front Games.



Ci sono molti Sparatutto in terza persona in giro sul mercato. Penso che Sleeping Dogs si distingua dagli altri giochi per la presenza di Hong Kong. Secondo te cos'ha di unico Sleeping Dogs, di diverso dagli altri giochi simili che possa far dire "Questo è un gioco che si dovrebbe giocare"?
Bella domanda (sorride). Allora, io penso che ci siano un sacco di cose, ma se dovessi sceglierne una, quella che spicca di più in Sleeping Dogs è che c'è davvero tanta interazione con l'ambiente. Nel combattimento ci sono diverse opzioni che puoi utilizzare, per esempio afferrando un personaggio potrai gettarlo contro un muro, in un cassonetto, giù da un tetto, spaccargli la testa contro un muretto ecc ecc...
In aggiunta a ciò c'è anche un sacco di interazione ambientale, anche con le armi da fuoco, e credo che solo prendendo in totalità la grande varietà del gameplay e mescolando tutto insieme al resto del gioco si possa capire cos'è che rende il gioco unico e quale sia il motivo per cui "questo gioco andrebbe giocato" (sorride).

Probabilmente ve l'avranno già chiesto in molti, ma in termini di contenuti scaricabili (DLC) avete già pensato a qualcosa per Sleeping Dogs?
Purtroppo non posso ancora dire niente sui DLC, perché stiamo ancora lavorando su tutti i dettagli; di sicuro posso dirti che avrete più informazioni a breve.

(L'ARTE DI UBISOFT)

Insurrezione, evoluzione e videogame

→ Alberto Coco, direttore marketing di Ubisoft Italia, scambia due chiacchiere con noi in occasione dell'evento di presentazione di Assassin's Creed: Art (R)Evolution, rivelandoci le sue considerazioni sul passato e il futuro dell'assassino più amato di sempre

Salve, Alberto! Innanzitutto, i nostri complimenti per quanto organizzato: mostra, arte, libro e intrattenimento elettronico per la prima volta in un unico evento, almeno per quanto riguarda il mercato italiano dei videogame. Una simile iniziativa aprirà nuove strade al marketing di casa Ubisoft o rappresenterà un evento a sé stante?

Questo lo vedremo più avanti... Per il momento, sappi che quello che c'interessa realmente è stare vicino ai nostri consumatori. Tutto quello che facciamo, lo produciamo in prima persona e lo comunichiamo ai nostri fan. Abbiamo pensato quindi di cogliere quest'occasione per approfondire l'aspetto che più di ogni altro ha caratterizzato finora la saga di Assassin's Creed: il videogioco come espressione artistica. Tanto per i ragazzi che lo creano, quanto per i consumatori che lo acquistano. Quello che condividono, tutti loro, è la passione. Noi siamo tra i pochi in Italia che offrono simili possibilità: e questa iniziativa vuole colmare proprio questo vuoto... Vuole avvicinare chi fa i videogiochi a chi li consuma, per capire insieme il contenuto artistico del videogioco; anche perché l'arte necessita riconoscenza. E proprio grazie al libro, inoltre, si aprono nuove prospettive a riguardo.

Gli adolescenti sono i potenziali clienti per l'IP di Assassin's Creed: pensate che iniziative del genere possano spingere ragazzi in età scolastica ad approfondire l'aspetto storico della vostro saga?

Assassin's Creed è un vero e proprio videogioco storico: fa rivivere gli usi, i costumi e le ambientazioni stimolando la curiosità di ragazzi e adulti. Quando ho visto il nuovo setting, che dall'Europa, da Istanbul e dal Medio Oriente ci porta in America, ho pensato che uno degli aspetti che caratterizzerà Assassin's Creed III da noi sarà l'utilizzo di Wikipedia. Di sicuro, buona parte degli utenti giocherà con



il computer accesso per approfondire la storia della Rivoluzione Americana, e questo non può essere che un bene per tutti i consumatori.

Prima hai parlato tu stesso delle origini e dell'evoluzioni del brand di Assassin's Creed, che oramai sfoggia degli stilemi ben consolidati e acclamati. Eppure, questa nuova iterazione mostra importanti cambiamenti: un nuovo protagonista ma soprattutto una nuova ambientazione che si sposta ora sul continente americano. Quanto sono stati determinanti in termini di marketing tali decisioni per coinvolgere gli Stati Uniti e i suoi utenti più di quanto non fosse già stato fatto in passato?

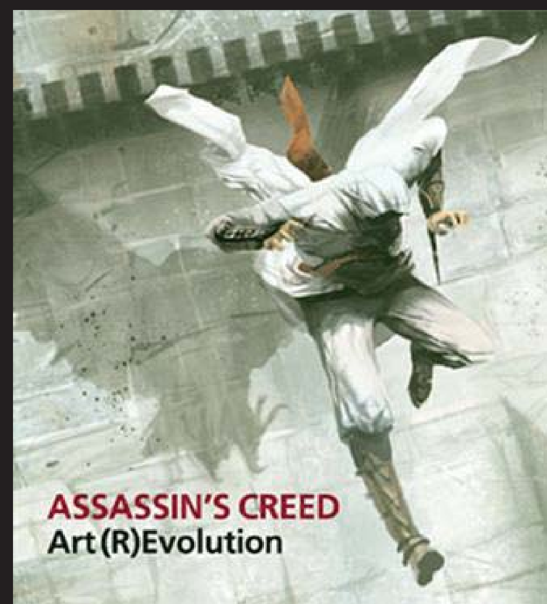
A livello di marketing, è importante consolidare questo franchise in un territorio fondamentale come quello americano. Gli italiani hanno premiato Assassin's Creed, tanto gli addetti al settore quanto il pubblico,anche per il setting tricolore; molti giocatori hanno scritto su vari forum di aver ritrovato la propria abitazione tra i quartieri di Roma giocando a Brotherhood, ad esempio! Tutto questo crea empatia, inevitabilmente, anche se un cambiamento di setting era una richiesta degli stessi giocatori, anche quelli italiani. Era importante cambiare gameplay, cambiare il periodo storico e rinnovare il franchise stesso. Noi la nostra giornata la cominciamo sempre leggendo i commenti dei nostri utenti, tra forum e Facebook: il community report è il punto di partenza per il nostro lavoro!



Riferimenti artistici, oltre che storici, costellano i vari episodi della saga dell'Assassino.

ASSASSIN'S CREED: ART (R)EVOLUTION

Edito da Skira, il volume "Assassin's Creed: Art (R)Evolution" esplora in poco meno di duecento pagine la relazione biunivoca che lega l'arte canonica e il videogame, proponendo una serie di splendide illustrazioni e tavole, arricchite da commenti e dettagli storici che danno spessore al valore critico e informativo dell'opera. Insieme alla mostra itinerante legata ad Assassin's Creed che sta attraversando le maggiori città nostrane, in questi mesi, Ubisoft ha fatto compiere due bei passi in avanti alla cultura videoludica in Italia.



ECCO LA LINE-UP DEL PUBLISHER TEDESCO

Koch Media si mette a nudo

Da South Park a Metro: Last Night, tutti i titoli più attesi dell'autunno e non solo

In occasione della presentazione della line-up di Koch Media non abbiamo avuto solo modo di intervistare il Country Manager Umberto Bettini (date un'occhiata sotto, se siete curiosi di sapere cosa ha spifferato a GR!). Proprio come la scorsa volta, abbiamo infatti potuto dare un'occhiata a tutte le prossime uscite del publisher tedesco (che in Italia fa anche da distributore di THQ), e stavolta abbiamo messo le mani su Darksiders II, seguito molto atteso del gioco del 2010. Senza annoiarvi con ulteriori dettagli sul titolo, di cui potete leggere la recensione proprio su questo numero di GR a pagina 70, preferiamo invece darvi le nostre impressioni sugli altri videogiochi presentati e che usciranno nei prossimi mesi. Primo tra tutti WWE13, uno dei titoli di punta di Koch Media e che, con il suo mood vintage, saprà conquistare a novembre i vecchi appassionati della serie e non solo. Sempre per l'autunno è prevista l'uscita di South Park: The Stick of Truth, geniale tie-in del cartone animato di Matt Stone e Trey Parker, dove elevata customizzazione dei personaggi, mini-missioni improbabili e il classico humor della serie tv rappresentano ottime premesse per una trasposizione videoludica di sicuro impatto. Company of Heroes 2 ha confermato le aspettative, con una cura per i dettagli che la software house Relic ha sviluppato fino allo stremo per riprodurre il più fedelmente possibile la gelida Russia della Seconda Guerra Mondiale; ma la grande attesa era soprattutto per Metro: Last Night, secondo capitolo dalla saga di THQ presentato all'E3 di Los Angeles e che si è mostrato al Visconti Palace Hotel purtroppo con lo stesso video reso pubblico alla fiera americana.



Down Il titolo che ci ha impressionato di più durante la presentazione della line-up Koch Media è stato South Park: The Stick of Truth, che uscirà questo autunno per Xbox 360.

Brevi dall'Italia

I Pokémon invadono Mirabilandia

Ancora una volta una location popolata di bizzarri personaggi come Mirabilandia è stata la scelta ideale per tenere il Pokémon Day 2012, giunto alla sua ottava edizione e che si è svolto nel mese di luglio. L'evento, organizzato da Nintendo, ha così ospitato tutti i più famosi animaletti colorati e non solo: è stata anche l'occasione per cimentarsi nel Pokémon Conquest, un modo nuovo e divertente per giocare a Pokémon in un mondo esclusivo e ricco di avventura chiamato Ransei, e per conoscere tutte le novità sui prossimi titoli della serie. Gli appassionati hanno infatti avuto modo di vedere due speciali trailer relativi al gameplay Pokémon Versione Nera 2 e Pokémon Versione Bianca 2, previsti per il 12 ottobre; inoltre hanno potuto gareggiare nei tornei Pokémon, dove i giocatori di tre categorie d'età (Junior, Senior e Master) si sono sfidati con console 3DS per diventare i Campioni del Pokémon Day.
Il Pokémon Day ha ospitato inoltre i fan del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, che hanno così potuto sfidarsi l'un l'altro, ma anche seguire delle vere e proprie dimostrazioni di gioco per imparare le regole e diventare dei veri campioni, e giocare in anteprima con le carte della nuovissima espansione Nero e Bianco - Esploratori delle Tenebre, uscite negli scorsi giorni. In un ambiente così colorato non potevano poi mancare i cosplayer, che hanno gareggiato in una competizione a tema, inutile dirlo, Pokémon.
Dopo questa full immersion tutta italiana nel mondo dei vostri eroi preferiti, non vi rimane che scoprire i Campioni Mondiali di Videogiochi Pokémon 2012, che si sono svolti alle Hawaii proprio in agosto!



(LE INTERVISTE DI PRIMA LINEA ITALY)

UMBERTO BETTINI

Country Manager, Koch Media

Quella del 2012 è stata la quarta edizione della Gamescom di Colonia. Cosa pensa di questa manifestazione e come Koch Media la interpreterà al meglio?
Per noi la Gamescom è da sempre una manifestazione importantissima: dopotutto si tiene in Germania, quindi è un po' come se Koch media giocasse in casa! È una fiera perfetta dal mio punto di vista, perché offre occasioni di business molto più numerose rispetto alla fiera losangelina o altri appuntamenti videoludici, e anche la parte aperta al pubblico è bella e può essere considerata in tutto e per tutto una E3 europea. Per noi del Sud Europa la data non è proprio vincente, e questo è un peccato, ma ciò non toglie che la Gamescom sia la fiera europea di videogiochi per eccellenza.

Alcuni vostri titoli che abbiamo avuto modo di vedere e provare in questi giorni appartengono a serie di recente acquisizione per la distribuzione come Darksiders e Metro. Qual è il valore di questi giochi per Koch Media e, d'altro canto, come li valorizzerete sul mercato italiano?
Per quanto riguarda i titoli di THQ, gli accordi che abbiamo con il publisher vedono Koch Media come una THQ Italia a tutti gli effetti, quindi non ci consideriamo un mero distributore. Vogliamo rappresentare il publisher a 360°, curando anche le pubbliche relazioni, il marketing, le vendite e le attività post vendita, etc. THQ ha preparato quattro o cinque prodotti con un taglio un po' sopra le righe: rispetto a tanti altri sul mercato, dal punto di vista della qualità del prodotto e della gestione del marketing, sapranno avere un ruolo di primo piano nei prossimi mesi.



Si avvicina l'autunno e il momento più 'caldo' per i videogiochi. Quali sono i vostri titoli di punta dei prossimi mesi?
Quest'anno abbiamo una sorta di Natale anticipato, perché proprio in questi giorni sono usciti titoli importanti come Risen 2, Darksiders 2 e Sleeping Dogs. Per Natale abbiamo comunque riservato importanti prodotti, comeWWE 13, Dishonored di Bethesda, a mio parere un bellissimo prodotto, fino ad altri giochi non tripla A, ma su cui puntiamo molto.











CVG news

→ Interferenze e contaminazioni



IL PUNITORE SI METTE A GIOCARE

Si intitola Bad Planet e rappresenta l'opera prima di Thomas Jane, meglio conosciuto come protagonista della pellicola del 2004 The Punisher. Il sogno di Jane, infatti, è quello di portare su console l'omonima serie a fumetti, realizzata fin dal 2005 e conclusasi nel 2008, con l'artista Lewis LaRosa e il co-sceneggiatore Steve Niles. Grazie al supporto dell'Unreal Engine 3 e del team di svilupppo di Red Fly Studios, Bad Planer si preannuncia come un titolo di combattimento maturo che vede un alieno fuggito dalla prigionia giungere sulla Terra e salvarla da extraterrestri dalla forma aracnoidea. Già con i brividi lungo la schiena? Calmate i bollenti spiriti: l'uscita è fissata per novembre 2013.

WOW NON È PIÙ A CORTO DI PAROLE

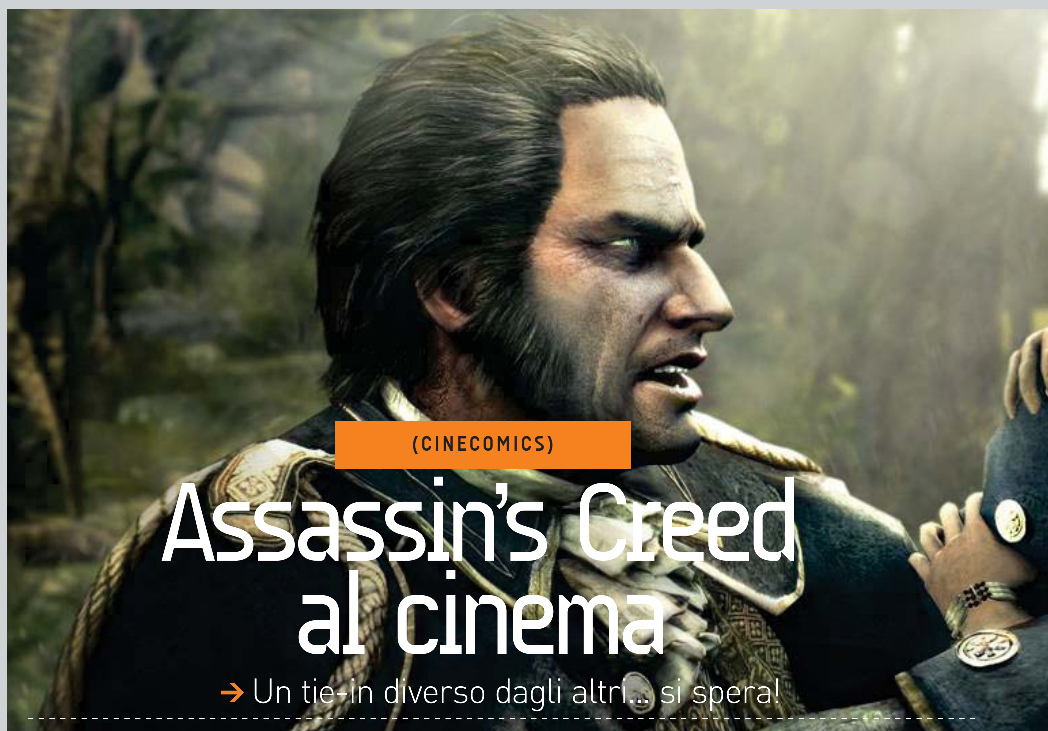


Mentre vacilla ancora il posto dietro la macchina da presa per il film di World of Warcraft (dopo l'abbandono da parte di Sam Raimi), la Legendary Pictures ha annunciato che sarà lo scrittore Charles Leavitt (K-PAX, Blood Diamond) a redigere la sceneggiatura della pellicola. Poco o nulla si sa ancora del film, che la Legendary sta oltretutto portando avanti in contemporanea con l'adattamento sempre per il grande schermo di Mass Effect di BioWare. Le aspettative si fanno man mano più alte, e per fortuna una penna come quella di Leavitt non può che far ben sperare.

GAME OF THRONES: ARRIVA IL MMORPG

Mentre spopola sulla HBO la serie televisiva Game of Thrones, Bigpoint ha ben pensato di farne un Massive Multiplayer Online game. Dal titolo di Seven Kindoms, il gioco sarà il primo capitolo di quella che si preannuncia una lunga serie: ambientato dopo la morte di King Robert Baratheon e Ned Stark, il titolo sarà sviluppato dalla software house norvegese Artplant, che ha già dato un assaggio delle proprie abilità in occasione del recente Comi-Con di San Diego con un intrigante (anche se non troppo originale!) trailer.



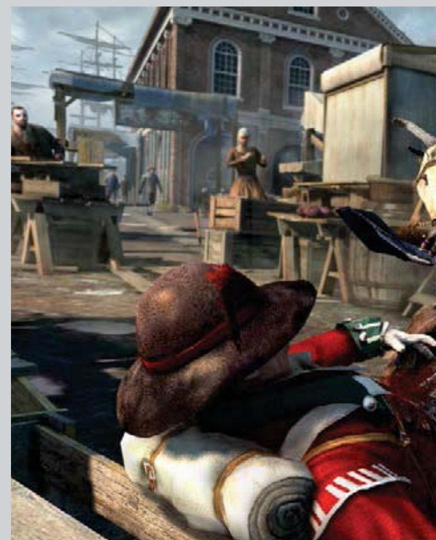


(CINECOMICS)

Assassin's Creed al cinema

→ Un tie-in diverso dagli altri... si spera!

Non è la prima volta, e non sarà certo l'ultima: un popolare videogioco verrà trasposto in un film per il grande schermo dalla produzione hollywoodiana. È quest il turno di Assassin's Creed. Erano ormai anni che giravano voci su un possibile adattamento cinematografico dell'avventurosa saga made in Ubisoft, ma niente di ufficiale era ancora mai trapelato. Poi, come un fulmine a ciel sereno, pochi giorni dopo aver presenziato alla presentazione ufficiale romana di Assassin's Creed 3 (del quale abbiamo amato molto la component cinematografica, dibattendo ancora una volta sui confini fra cinema e videogioco), arriva la spiazzante notizia di un vero e proprio film tratto dal franchise. A differenza di precedenti exploit del genere, le premesse fanno ben sperare. Ubisoft ha, difatti, mantenuto i diritti sulle proprietà intellettuali e artistiche del titolo senza cederle ad altri studi per la realizzazione del film, con un controllo diretto su quello che vedremo nei cinema. La produzione, dunque, è affidata a Ubisoft stessa in collaborazione con la DMC, società che già si è fatta conoscere per il pluripremiato corto Pitch Black Heist e appartenente a Conor McCaughan e Michael Fassbender. Sì, proprio il celebre attore che abbiamo visto ultimamente in tantissimi film, tra cui X-Men - L'inizio e Prometheus. Fassbender fungerà da produttore e si ritaglierà una parte importante, probabilmente da protagonista, nel film, forse Altair o, più probabilmente, Ezio Auditore. Non è stata, però, ancora annunciata ufficialmente la storyline del film e la natura stessa della serie è aperta a molteplici approcci; il tutto, ad ogni modo, sarà quasi sicuramente ricollegato a doppio filo all'esistenza dell'immancabile Desmond Miles, vero e proprio ponte fra le varie epoche in cui è ambientata la serie. Curando in prima persona il soggetto, la rappresentazione grafica di personaggi e ambientazioni e la resa finale del prodotto, Ubisoft si pone come 'pioniera' del genere, sicuramente conscia dei limiti imposti dalle terze parti coinvolte, come già successo in precedenti trasposizioni di loro titoli quali Prince of Persia o Far Cry. È pur vero che non





Left Coinvolto nel progetto è Michael Fassbender, uno degli attori più in voga del momento e proprietario della DMC, casa di produzione che realizzerà il film di Assassin's Creed in collaborazione con Ubisoft.

basta detenere il controllo creativo, se poi non si pensa che non si sta facendo una lunga cut-scene ma un vero e proprio film per il cinema (qualcuno ha detto "Final Fantasy"?), che ha un linguaggio tutto suo. Ma l'esperimento di Lineage, il prequel in live action di Assassin's Creed 2 diffuso sul web nel 2009, potrebbe finalmente portare i suoi frutti. L'importante è non tradire l'atmosfera, il mood della serie. Dell'ottimo materiale di partenza, del resto, già è in loro possesso. Speriamo di tornare a parlarne presto come di un'operazione riuscita: considerando i tempi tecnici, tuttavia, bisognerà attendere almeno l'inizio del 2014.

Marco Lucio Papaleo



(CIAK SI GIOCA)

Gamer

→ Una nuova sfida tra realtà virtuale e non

Con una trama che ricorda vagamente quella di Equilibrium, Gamer rappresenta un nuovo esperimento a metà strada tra cinema e videogioco non riuscito pienamente. Diretto da Mark Neveldine e Brian Taylor (autori del buon Crank), Gamer è ambientato nel 2034 dove il mondo dell'intrattenimento è dominato dal videogioco sparatutto Slayers, opera del miliardario Ken Castle (Michael C. Hall, il Dexter Morgan della serie tv Dexter). Il gioco fa sfidare condannati a morte la cui mente è controllata da giocatori esterni all'arena: chi ottiene 30 vittorie consecutive, riceve la grazia e la libertà. Tra gli avatar umani c'è Kable (Gerad Butler), il campione in carica, guidato dal giovane Simon (Logan Lerman) e con l'unico obiettivo di tornare vivo dalla moglie e dalla figlia. La missione non sarà facile, considerando che Castle vuole eliminarlo al penultimo round per mano di un serial killer libero di muoversi all'interno del gioco.

La pellicola, che ha ricevuto soprattutto critiche negative, pecca in effetti a livello tanto di sceneggiatura quanto di fotografia e montaggio. Incentrato esclusivamente sulla rapidità e la violenza (con la scusa di condannarle), Gamer rappresenta un vortice adrenalinico in cui il giocatore, ops, lo spettatore si perde e non riesce ad affezionarsi ai personaggi. L'interpretazione del cast è sufficiente, ma la trama scontata (non vi ricorda vagamente Con Air?) e il setting poco sfruttato fanno dell'ultimo film del duetto Neveldine/Taylor una pellicola da guardare giusto per l'idea interessante (ma malamente messa in scena) che ci sta dietro.

Voto: ★★☆☆☆

Eliana "Faith" Bentivegna

Down Agli appassionati di videogiochi non sfuggirà, all'inizio del film, il manifesto di un videogioco che somiglia in tutto e per tutto alla cover di Call of Duty.



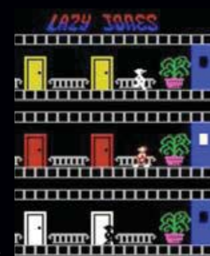
(FILM IMPOSSIBILI)

Lazy Jones

→ Le possibilità infinite di una stanza d'albergo

L'ambientazione ricorda molto Four Rooms, il film a quattro mani diretto da Allison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodriguez e Quentin Tarantino, e in cui le storie si intrecciano attraverso il personaggio di Tim Roth. Lazy Jones, infatti, ha come location proprio un albergo, dove il personaggio principale, un dipendente perdigiorno, può muoversi liberamente tra tre piani e 18 stanze, ognuna contenente un mini-gioco che ricorda molto i classici videoludici degli anni Ottanta. Lazy Jones non solo deve risolvere ogni puzzle, ma deve farlo evitando il proprietario dell'hotel, il fantasma dell'ex proprietario e il carrello delle pulizie, che si muovono anch'essi tra un piano e l'altro. Pubblicato prima su Commodore 64 dalla Terminal Software nel 1984 e poi su ZX Spectrum, Lazy Jones è uno dei più leggendari giochi degli anni Ottanta, in grado di catturare il videogiocatore per ore e ore, sfidando i suoi riflessi con numerose varianti di gameplay. In questo modo il titolo si rivela una sorta di 'contenitore' di tanti giochi, collegati tra loro da uno stesso setting e uno stesso protagonista. L'ideale sarebbe quindi una sua trasposizione cinematografica (ok, tappatevi il naso) a Grand Hotel Excelsior, pellicola comica all'italiana interpretata da Adriano Celentano, Carlo Verdone e Diego Abatantuono. Una versione più ricercata potrebbe essere invece ispirata a La sicurezza degli oggetti, film del 2001 che vede quattro famiglie dello stesso quartiere rapportarsi con problemi più o meno gravi della vita di tutti i giorni. Forse, a questo punto, una bella serie tv che, a mo di Lost, inglobasse tutti gli elementi focali del mondo contemporaneo, ciascuno rappresentato da una stanza, non sarebbe da scartare...

Eliana "Faith" Bentivegna



Up In Lazy Jones il giocatore aveva a disposizione tanti mini-giochi quante stanze erano presenti nell'hotel. E se ogni camera costituisse una storia, una dimensione, un genere narrativo a sé?

gamescom

Anche quest'anno **Game Republic** è partito alla conquista di **Colonia**
Ecco i **titoli** che giocherete nei prossimi mesi e tutte le **novità** presentate alla **fiera tedesca**



Beyond: Two Souls

SVILUPPO: **QUANTIC DREAM**
PUBLISHER: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**

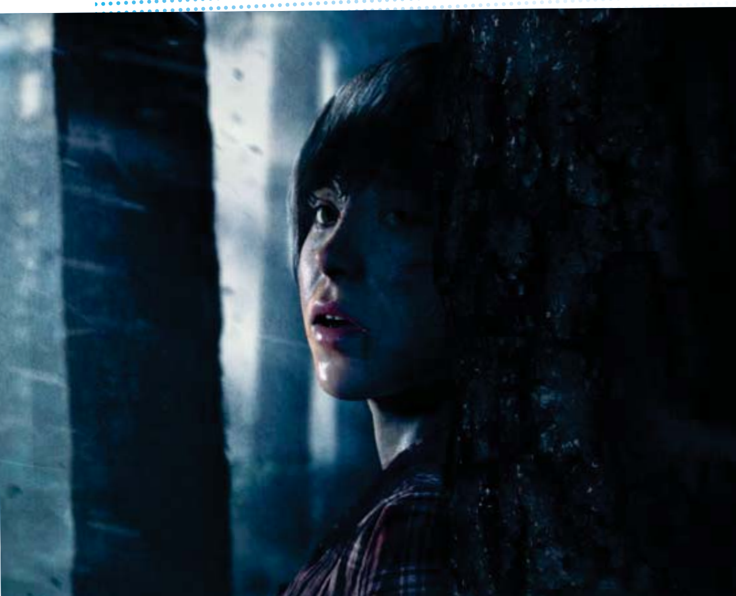
David Cage non è contento di mostrare il primo trailer di Beyond. È evidente, ed è lui stesso a sottolinearlo, che la sequenza action già mostrata all'E3 (e riproposta alla Gamescom) non rende neanche minimamente giustizia al lavoro che c'è dietro il nuovo progetto dello studio francese. Per capire Beyond nella sua anima più profonda, bisogna ascoltare le parole di Cage, personaggio per cui parlare è tutt'altro che un disturbo, a patto che non si tratti di snocciolare noiosissime disquisizioni sulle feature del gioco. Cage vuole parlare dritto al cuore del giocatore, una missione estremamente ambiziosa a cui l'intera Quantic Dream è chiamata a rispondere con la sicurezza di un'imponente struttura tecnologica. Parliamo di 12 mesi di riprese in performance capture, qualcosa che non ha eguali nel panorama entertainment, neanche tirando in ballo Il signore degli anelli o Avatar. Cage ha in mente un risultato narrativo che solo tramite la performance capture, ovvero la possibilità di riprendere interamente la recitazione degli attori, è possibile raggiungere. Il gioco sfrutta anche i cosiddetti 3D scanner, sorta di macchine fotografiche tridimensionali che riprendono interamente il corpo dell'attore e lo riproducono in un modello 3D. E sono del resto assai lontani i tempi di attori svogliati, o impacciati modellatori, erano chiamati a indossare tutine e sensori. Ellen Page, racconta Cage, è realmente coinvolta nel progetto, come una vera attrice, e non come un personaggio da videogioco sempre uguale a se stesso. Ma quando il tuo set è interamente costruito in cartone e nastro adesivo, diventa cruciale per chi è al timone dell'opera comunicare in maniera efficiente la propria visione, e perseguirla con tutte le proprie forze. Cage, ancora più che in Heavy Rain, assume un ruolo che accorpa tanto le difficoltà dell'essere un regista, tanto quelle, forse persino più spinose, di essere un game designer. Ma se in quanto al gameplay non ci è dato ancora sapere nulla di nuovo, nelle sue lunghe chiacchierate Cage comincia a rivelare quelle che saranno le tematiche fondanti di Beyond. Ancora prima che una storia di stampo soprannaturale, il gioco esplorerà quel legame indistruttibile che si crea quando una persona conosce un'altra persona come nessun altro al mondo. Proprio come Aiden, lo spirito guida della protagonista Jodie, conosce la ragazza da quando aveva 7 anni. Non negheremo di essere degli entusiasti sostenitori delle battaglie che Cage conduce contro i dogmi stessi del videogioco e Beyond: Two Souls dà l'impressione di essere realmente qualcosa dopo la quale nulla sarà più lo stesso.



Remember Me

SVILUPPO: **DONTNOD**
PUBLISHER: **CAPCOM**

Se è vero che i nostri ricordi ci rendono quello che siamo, che cosa succederebbe allora se qualcuno li manipolasse a suo piacimento? È questa la domanda, dagli inquietanti risvolti filosofici, che anima l'ambizioso progetto dello studio. Come se una nuova serie di Capcom non fosse già di per sé una notizia piuttosto eclatante, la sua premessa è probabilmente una delle migliori idee per un videogioco viste negli ultimi anni. Mostrato a sorpresa nel corso della conferenza Capcom a Colonia, Remember Me è l'evoluzione di Adrift, progetto del piccolo studio francese Dontnod, presentato quasi nel silenzio l'anno scorso proprio alla Gamescom e che nel frattempo ha ricevuto l'appoggio di Capcom. La seppur affascinante ambientazione cyberpunk di Remember Me, non è che la patina superficiale di un gioco che, sulla scia di Beyond e Watch Dogs, punta a unire una struttura innovativa a una grande cura sul profilo narrativo. In Remember Me si gioca letteralmente con i ricordi e con le emozioni delle persone, i quali prendono vita concretamente diventando uno spazio fisico à la Inception. Come insegna la teoria del caos, la più piccola variabile, persino un oggetto in una posizione più che un'altra, possono svolgere un ruolo cruciale nel trasformare ogni evento in una tragedia, o quanto meno in qualcosa di completamente diverso. L'avvenente protagonista Nilin dovrà proprio sfruttare questi elementi a suo vantaggio, in modo da hackerare a tutti gli effetti i ricordi delle sue vittime e alterarne il comportamento. Remember Me, dall'atmosfera alle tematiche trattate, è il segno che qualcosa sta evidentemente cambiando, ed è indicativo che proprio una roccaforte del gaming tradizionale come Capcom si stia muovendo in direzioni altamente sperimentali come questa. Remember Me è un gioco difficile da classificare in un genere ben preciso. Possiamo fare riferimento ad Uncharted per le sezioni action, mentre la gestione dei ricordi delle persone porta vaghe reminiscenze di un'avventura grafica. Ma il punto è proprio questo: rivoluzionare, fuori dagli schemi, tenendosi lontani da timori e pregiudizi. E del resto, il successo e l'eco ottenuti da Remember Me non sono altro che l'ulteriore conferma di come il pubblico sia pronto per provare qualcosa di nuovo. Qualcosa che metta finalmente in campo i sentimenti e tutto quello che è capace di toccare le corde dell'animo umano.





The Last of Us

SVILUPPO: **NAUGHTY DOG**
PUBLISHER: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**







Seppur assente dagli occhi del grande pubblico, ad eccezione di un singolo video, The Last of Us non è stato lontano dai cuori di chi lo attende la prossima primavera. Le informazioni si spargono su carta centellinate, eppure per nostro sommo gaudio Sony e Naughty Dog si sono prodigate di offrirci la visione privata di una demo giocata in diretta solo per la stampa. Ellie e Joel scappano, non si sa bene da chi o da cosa, in un mondo oramai dominato dalla devastazione. La civiltà crolla inesorabilmente e non lo fa solo per mezzo del suo simbolo, la città, ma soprattutto attraverso il comportamento umano. Tutto questo, in virtù di un'unica, grande legge ancestrale: la sopravvivenza. Naughty Dog abbandona definitivamente lo scanzonato tono avventuriero di Uncharted, per allestire invece un mondo di gioco tanto dettagliato quanto contorto e decadente. La telecamera indugia sull'ambiente: giornali strappati, lattine per strada, pozzanghere e cataste di macchine sono il panorama più comune. I piccoli particolari la fanno da padrone ed è incantevole rendersi conto di come all'interno del motore grafico ogni oggetto, anche il più piccolo, abbia la sua assoluta dignità artistica. The Last of Us è una vera e propria estasi per gli occhi e dimostra ancora una volta quante e quali siano le potenzialità della console Sony, nonostante i diversi anni che si porta sulle spalle. Una delle principali ambientazioni mostrate nella demo, è un fatiscente hotel, in cui i due protagonisti cercano di trovare rifugio. Un momento di particolare tensione, vede Ellie allontanarsi da Joel per risolvere un enigma. L'alchimia tra i due personaggi è uno degli elementi su cui Naughty Dog sta puntando con maggiore vigore e ogni situazione che costringerà la ragazza ad abbandonare il suo protettore è pensata per generare un senso di smarrimento e tensione nell'animo del giocatore. Se c'è qualcosa che finora The Last of Us è riuscito a comunicare, è proprio il senso di estrema precarietà in cui si trova il suo mondo. La minaccia può nascondersi in ogni angolo, sotto forma di bande di razziatori, per esempio, sciacalli che infestano le ambientazioni del gioco e con cui Joel sarà inevitabilmente chiamato a fare i conti. Rispetto al trailer mostrato all'E3, l'azione in questo frangente devia per sentieri del tutto diversi, dettati dalle capacità decisionali e gestionali dell'utente. Il Joel di turno non è spavaldo, perché il giocatore ingaggiato da Sony per la dimostrazione vuole evitare a tutti i costi uno scontro frontale e diretto, complice soprattutto la scarsità di munizioni. Lancia dunque una bottiglia come diversivo per sgattaiolare in una vicina toilette. Nella stanza accanto, uno sciacallo è intento a fare man bassa, ed è distratto abbastanza da poterlo afferrare alle spalle. È una lotta breve, e semplicemente dopo un po' il corpo si lascia andare alla morte. Impressionanti in tal senso le animazioni, in particolar modo il disperato scalpitare per la sopravvivenza del nemico che stiamo uccidendo. L'omicidio del loro compagno ha peraltro allertato tutti gli altri sciacalli, che non esitano a sfoderare le pistole. Joel non sarà da meno. Certo, le sue capacità di mira non sono eccelse, ma sparato a vuoto il primo colpo, riesce infine ad uccidere il secondo nemico. Uno degli aspetti che ci aspettiamo di vedere maggiormente esplorato in The Last of Us, è proprio la vulnerabilità dei protagonisti, e il loro non essere dei supereroi. Una consapevolezza che si traduce tanto a livello di gameplay che di storytelling. Quello che differenza l'ultimo lavoro di Naughty Dog da tutti gli altri giochi di zombi finora prodotti, è come non ci sia nessuna celebrazione per quello che facciamo. Lo facciamo semplicemente perché dobbiamo, e i protagonisti non sembrano essere neanche, a un primo impatto, personaggi senza problemi. Alcuni atteggiamenti, rivelano persino un doppio fondo psicologico che in parte stride con il classicissimo gancio di ogni horror, la sopravvivenza. Lo vediamo ad esempio nell'insolita fascinazione di Ellie mostrata per la distruzione che la circonda. Oppure, nello stato d'animo di Joel, chiamato a compiere azioni orribili e che sarebbero, in un contesto normale, moralmente deprecabili. Per giunta, di fronte alla sua protetta, sottoposta a un continuo stress emotivo. I territori in cui si sta muovendo Naughty Dog, bisogna dirlo, sono ostici da affrontare, ma il tentativo è lodevolmente coraggioso. Il team sembra aver abbandonato la narrazione artificiale e priva di rischi di Uncharted, in favore di qualcosa molto più sincero, a ulteriore dimostrazione di come PlayStation 3 sia al momento il territorio più favorevole in cui tentare simili esperimenti.













Call of Duty: Black Ops II

SVILUPPO: **TREYARCH**
PUBLISHER: **ACTIVISION BLIZZARD**

Prima ancora di aprire le danze con la Gamescom, si è svolto a Colonia l'unveiling mondiale del multiplayer di Call of Duty: Black Ops II. Game Republic era lì e ha potuto provare con mano questa modalità. Dopo la presentazione tenuta da Mark Lamia (studio head di Treyarch) e un'abbondante quanto soddisfacente sessione hands-on, sappiamo decisamente qualcosa in più. Treyarch non ha nessuna intenzione di discostarsi dalla formula, più che mai collaudata, di un multiplayer estremamente frenetico e più rivolto a una categoria di giocatori alla ricerca di achievement e facili kill piuttosto che allo svisceramento delle meccaniche di gioco. C'è un elemento però che ci ha favorevolmente colpito, e su cui lo stesso Lamia si è espresso con particolare entusiasmo. Ovvero la grande flessibilità con cui il giocatore potrà modificare il proprio guerriero online, grazie alla modalità Create a Class. Non ci sarà più quindi una serie di classi predefinite da cui scegliere, quanto piuttosto una serie di template di partenza che il giocatore potrà completamente modificare a suo piacimento. Treyarch sembra quindi essere intenzionata, questa volta, a favorire la sperimentazione libera e a permettere ai giocatori di inventare e adottare il proprio stile di gioco. Create a Class mette a disposizione 10 slot, all'interno dei quali possono essere allocati armi, accessori, armature e perk, oltre alle cosiddette Wild Card, che permettono al giocatore di stravolgere ulteriormente le regole del gioco e aggiungere ulteriori slot e poteri. Se i puristi dell'FPS non gradiranno questa deriva che sconfina in territori pericolosamente vicini agli MMO free-to-play, gli amanti del "Call of Duty style" potranno essere più che contenti, grazie a un quanto mai rinnovato focus sulla crescita del proprio personaggio. Anche dalla sessione hands-on, non sono emerse particolari differenze rispetto ai precedenti episodi. Il passo di gioco è velocissimo, si vince o si muore, ma la scelta dei gadget operata tramite Create a Class, magari in grado di farci guadagnare semplicemente uno o due secondi di vantaggio rispetto agli avversari, si è rivelata più di una volta di cruciale importanza. Perk e poteri forniscono in molti casi un vantaggio minimo, ma indispensabile, in un gioco come COD dove anche un secondo guadagnato può fare la differenza tra la vita e la morte. Tra i gadget che abbiamo apprezzato di più, non possiamo proprio non citare nuovi elementi strategici come il sistema Crowd Control, una stazione che emette un'onda elettromagnetica in grado di rallentare chiunque la attraversi. O l'A.G.R., vero e proprio mech in miniatura che può essere controllato dall'I.A. o in prima persona. Per quanto riguarda le mappe, non ci ha stupito più di tanto lo Yemen, la solita ambientazione mediorientale perfetta per sessioni di gioco immediate, mentre abbiamo trovato Turbine, ambienta in un impianto per l'energia eolica, decisamente atipica per lo stile COD. Stesso discorso per Aftermath, ambientata in una Los Angeles devastata, dove l'accento era posto sull'esplorazione e sulla possibilità di arrampicarsi un po' ovunque. Ma l'elemento più intrigante suggerito da Lamia, non ancora del tutto approfondito, è l'apertura verso il mondo degli E-Sports, ovvero la torneistica dei videogiochi. La funzione Codcasting, ad esempio, permette di gestire le killcam e commentare in tempo reale le partite. Quello di video e sessioni di gioco commentate è un fenomeno di grande risonanza su YouTube ma, considerati gli enormi numeri che è in grado di ottenere il gioco, non ci stupiremmo che grazie a Codcasting uscissero fuori nuovi campioni e Internet celebrity. La sensazione generale è che COD sia, più che mai, COD. Si ama o si odia, senza mezze misure, ma Call of Duty: Black Ops II rappresenta, se non altro, un capitolo letteralmente straripante di contenuti, capace di intrattenere ancora una volta le platee online per i prossimi mesi a venire.



Assassin's Creed III

SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**
PUBLISHER: **UBISOFT**

Nell'avvicinarci al booth di Assassin's Creed III alla Gamescom, ci saremmo aspettati di ritrovarci ancora una volta faccia a faccia con Connor Kenway, impegnato a procacciarsi il cibo in mezzo alla foresta o a combattere per l'indipendenza degli Stati Uniti. E invece, Ubisoft ha presentato una sezione ancora inedita di questo capitolo, le battaglie navale. Si tratta di un elemento già visto nel corso della serie, ma che questa volta è stato realizzato con competenza senz'altro maggiore dandogli quindi il tono di una feature importante nel gioco, e non solo di un semplice passaggio per aggiungere varietà. Ai comandi di un Connor insolitamente vestito da bucaniere, la demo mostrava come il gioco permette di prendere il controllo contemporaneamente della nave che del cannone con cui fare fuoco. Non si tratta (è stato ribadito più volta), di una sezione scriptata, quanto piuttosto di un momento di gioco vero e proprio, dove sarà cruciale tanto destreggiarsi come timoniere, per evitare colpi e inseguire i nemici, tanto come cannoniere. La nave è interamente guidata dai movimenti dello stick del giocatore, per cui sarà necessaria una certa dose di destrezza da parte di chi la guida, soprattutto quando le acque sono particolarmente agitate. Di grande impatto è infatti la fisica dell'acqua, generata dinamicamente in tempo reale, e che promette di rendere le sezioni con il mare in tempesta un meraviglioso quanto insidiosissimo inferno. La nave è equipaggiata con diversi tipi di munizioni, che potremo alternare per colpire le navi nemiche in maniera più aggressiva o precisa, a seconda delle necessità. Speronata una nave, in perfetto stile piratesco il gioco permette automaticamente di prendere il comando di Connor, e correre sul ponte della nave nemica per decimare con le sue lame lo sventurato equipaggio nemico. Siamo rimasti favorevolmente colpiti da questa sezione, di cui ancora non ci è data sapere l'effettiva importanza all'interno del gioco vero e proprio. Ma, non ci sono dubbi, si tratta di un altro sicuro espediente per corroborare il feeling, già notevolmente epico, del terzo episodio di Assassin's Creed III.







Total War: Rome II

SVILUPPO: **CREATIVE ASSEMBLY**
PUBLISHER: **SEGA**

Forse saremo eccessivamente campanilisti, ma l'idea che Creative Assembly torni ad esplorare la storia dell'Antica Roma per il nuovo episodio della sua serie strategica, non può che entusiasmarci. Stiamo parlando, del resto, di un setting che è una fonte inesauribile da cui attingere storie ed elementi di gameplay, e che il team intende approcciare con il suo consueto stile storiograficamente moderno e accurato. Se pensiamo alla storia di Roma, o almeno ai nostri pochi e sparsi ricordi scolastici, l'idea di un piccolo agglomerato che arriva a conquistare buona parte del mondo civilizzato e a fondare un vero e proprio impero, ha dell'esaltante. È proprio su questa graduale ascesa al potere che Creative Assembly intende fondare la sua campagna principale, non mancando di attraversare i punti di svolta militari che hanno portato alla fondazione dell'Impero. La demo presentata si concentrava su una delle battaglie avvenute durante le guerre puniche, con i romani chiamati a invadere Cartagine per distruggerla. A colpire maggiormente, è la varietà e l'ampio respiro di ogni singola mappa. La battaglia cominciava infatti con lo sbarco dei soldati romani, a bordo delle loro navi, e il loro progressivo insediamento all'interno della città, sfondando le barricate e ingaggiando combattimenti ravvicinati contro piccoli drappelli dei soldati di Scipione l'Africano. Esattamente come in Shogun, Creative Assembly sembra avere un talento naturale nell'orchestrare la regia della battaglia, raffigurata con un tono epico anche grazie all'eccezionale quantità di soldati presenti sullo schermo. Tra gli obiettivi del team, che ha parlato proprio di "fattore umano", questa volta c'è anche quello di fornire una rinnovata importanza alle truppe. La qualità dei modelli 3D è notevolmente salita rispetto ai predecessori, soprattutto per quanto riguarda l'espressività dei volti che porteranno su di essi tutta la fatica e l'intensità del combattimento. Ma la ricerca storica di Creative Assembly non si è fermata all'aspetto bellico, ma si è chiaramente estesa anche all'ambito diplomatico. Se è vero che non saranno più presenti le fazioni, per questo ambito il team ha comunque deciso di approfondire sui conflitti interni a Roma, governati da tre famiglie aristocratiche in lotta tra loro per ottenere il predominio.

Puppeteer

SVILUPPO: **JAPAN STUDIOS**
PUBLISHER: **SONY**

La scena indie ha favorito, ormai da anni, il prepotente ritorno dei platform a scorrimento laterale. Puppeteer, nuova IP di Japan Studio, si inserisce proprio su questo solco scommettendo, in maniera simile a Limbo, su di una presentazione estetica particolarmente curata... e non solo. Se il gioco di PlayDead assomigliava a un film muto, Puppeteer al contrario ci porta nel coloratissimo mondo delle rappresentazioni teatrali, con una forte ispirazione proveniente dal teatro giapponese Bunraku. I livelli sono a tutti gli effetti un palcoscenico, e il gioco sarà accompagnato dalla partecipazione di un pubblico che, come nelle sit-com anni '80, reagirà a quello che faremo. Applaudendo, sorprendendosi o tirando urla e sospiri in condizioni di pericolo, fino ad arrivare ai classici versacci di disapprovazione. La storia del gioco ruoterà intorno a Kutaro, rapito dal re malefico Moon Bear, che lo ha imprigionato in un castello oscuro e trasformato in una marionetta senza testa. Il nostro eroe si scoprirà però in grado di calzare teste tra le più strane, ognuna delle quali gli fornirà di volta in volta un potere diverso. Durante la presentazione Gavin Moore, producer del gioco, ci ha mostrato il primo atto. Qui, il nostro eroe senza testa faceva la conoscenza di Yin e Yang, spirito sotto forma di gatto che manovreremo con lo stick analogico destro e ci servirà per le parti investigative. Il gioco prevede infatti una grande interazione con l'ambiente e premendo lo stick, posizionandolo su di un oggetto sospetto, potremmo trovare dei collezionabili o le tanto agognate teste. Difficile comunicare con delle foto la sensazione che le incredibili animazioni di Puppeteer sono in grado di trasmettere. Vi basti dire che il nuovo titolo di Japan Studio è una vera e propria meraviglia, da guardare con gli occhi sgranati mentre si ringiovanisce di almeno 10 anni.





Rain

SVILUPPO: **JAPAN STUDIOS**
PUBLISHER: **SONY**

La storia è quella di un mondo invisibile rivelato dalla pioggia. Queste sono le parole che chiudono il trailer di Rain. Protagonista della malinconica storia, è un ragazzino divenuto invisibile per colpa di una maledizione, proprio mentre guardava dalla finestra una ragazza, anche lei colpita da questo inspiegabile evento. Da questo momento in poi, i due ragazzi possono essere visti solo attraversando un'incessante pioggia. Nonostante il trailer non riveli ancora molto della storia, gli sviluppatori hanno dichiarato di voler puntare molto sul particolare rapporto che si viene a instaurare tra i due personaggi, che per certi versi ricorda quello tra Ico e Yorda. Il video che ci è stato mostrato, rivela un aspetto grafico decisamente sopra alla media dei titoli PSN, ma a rimanere impresso è in realtà il mood generale del gioco, ambientato in una Londra post-industriale, grigia e cupa. A livello di gameplay siamo di fronte ad un gioco che ha tutta l'aria di essere un adventure. Il personaggio salta da un balcone all'altro, su tettoie e sporgenze, ma nel corso della prova è emersa in più di un momento un'anima tipicamente puzzle, chiaramente basata proprio sul rapporto che i protagonisti e alcuni degli oggetti loro circostanti hanno con la pioggia.



Tearaway

SVILUPPO: **MEDIA MOLECULE**
PUBLISHER: **SONY**

Un nuovo gioco di Media Molecule non è un evento che merita di passare sotto tono. E Tearaway rispetta esattamente tutte le aspettative che questo studio ha creato intorno a sé, presentandosi come un gioco colorato, folle e incredibilmente creativo. Tearaway è un atipico action adventure, costruito intorno alle funzionalità di PS Vita. Il piccolo protagonista, Iota, si muoverà in un mondo di cartone, che nella storia del gioco altro non è che la nostra Vita, con cui potremo interagire direttamente con le nostre mani. L'esplorazione sarà il punto cardine del gioco, a cui sarà affiancato un forte elemento platform che sfrutta le funzioni di Vita. Per esempio, per raggiungere delle piattaforme rialzate apparentemente fuori portata, con un semplice tocco del touch pad posteriore abbiamo interagito con una piattaforma elastica sullo schermo, facendo spiccare al protagonista un salto ben oltre le sue normali capacità. Il giocatore si muoverà nel mondo di gioco come una sorta di divinità, con la possibilità di aiutare il nostro piccolo amico di carta quando sarà sovrastato da nemici. Quando ormai tutto sembrava perduto, infatti, ad ogni tocco delle dita sul touch pad posteriore il nostro dito entrerà in scena, bucando letteralmente il terreno e uccidendo i nemici.





Dead Space 3

DEVELOPER: **VISCERAL GAMES**
PUBLISHER: **EA**

Isaac Clarke è tornato a catalizzare la nostra attenzione nel corso di questa Gamescom 2012, grazie a un hands-on a porte chiuse durante il quale abbiamo avuto modo di saggiare per bene il terzo capitolo sci-fi horror dei talentuosi Visceral Games. Il nostro ingegnere spaziale preferito viene ora sballottolato (letteralmente) nello spazio, tra esplosioni e gravità zero, concludendo la sua folle corsa direttamente all'interno di un'astronave di ricerca abbandonata. Simile all'Ishimura per atmosfere, luci e colori, questa nuova ambientazione si allontana drasticamente dal pianeta innevato visto nel corso dell'E3, tornando (con grande soddisfazione dei fan) all'indistinguibile mood del suo capostipite. E come impugniamo l'immancabile lama al plasma, ci accorgiamo che i nostri colpi sono lenti. Dannatamente più lenti rispetto all'adrenalinico e frenetico secondo capitolo. Mentre ci addentriamo per lo scenario rugginoso e oscuro, i necromorfi continuano a farci saltare dalla sedia come da tradizione, rivelandosi veloci e letali ancor più che in passato. Si ritorna a sentire il peso della nostra tuta, e delle nostre armi: uno dei tasselli fondamentali per l'intera economia del gioco, fin dalle sue origini. Oltre alle differenze riguardo alle modalità di gioco, ci sono novità anche riguardo alle sue meccaniche. Potremo infatti camminare accovacciati in stile Metal Gear Solid e anche il modulo cinetico ora offrirà nuove opportunità. Alcuni meccanismi si potranno aprire muovendo ingranaggi o leve, e con molta più fantasia rispetto agli scorsi capitoli. Anche il tanto criticato focus sull'azione del gioco, non appare mai esasperato quanto in Dead Space 2, almeno non nelle sequenze da noi giocate. Con la seconda sezione della demo, abbiamo avuto di provare finalmente il nuovo tool per creare vere e proprie nuove armi da zero, così come modificare quelle già in nostro possesso, utilizzando particolari oggetti da raccogliere sparsi per le aree di gioco. Almeno per una volta, essere un ingegnere avrà i suoi vantaggi. Potremo costruire un lanciafiamme con un lanciagranate come sparo secondario, ad esempio, e una volta decisi i vari parametri saremo in grado di renderlo un vero e proprio template da riutilizzare quando più ci farà comodo. Il livello di modifiche attuabili sull'arsenale è impressionante, e rende il combat system di Dead Space 3 evoluto e soprattutto diverso dalla concorrenza. Ora incrociamo le dita e speriamo che quanto mostratoci qui a Colonia non sia che la punta dell'iceberg, per il nuovo incubo interattivo targato EA.



INTERVISTA A

Shereif Fattouh

Producer, Visceral Games (EA)



Dead Space 3 rappresenta un titolo fondamentale per la vostra IP e i fan richiedono a gran voce che riesca a mantenere l'indistinguibile feeling della saga. Come affrontate la pressione?
Come abbiamo mostrato già con la nostra nuova demo, sappiamo bene cosa è importante per Dead Space, e vogliamo essere fedeli alle sue origini. Abbiamo ancora moltissimi momenti horror e abbiamo conservato l'atmosfera che ha decretato il suo successo. La modalità cooperativa, inoltre, non intende danneggiare simili fondamenta. Se ci pensi, è come andare a vedere un film horror in compagnia, che non pregiudica i cosiddetti "salti dalla sedia". Anzi, a volte sentire qualcuno che ci urla vicino "Oh mio Dio! Girati, è proprio dietro di te", si rivela capace di rendere l'esperienza ancor più spaventosa che in passato.

In molti si chiedono il perché delle munizioni uniche per tutte le armi.
Modificando il combat system con la possibilità di creare armi inedite da zero, dover creare specifiche munizioni per ogni tipo di arma non avrebbe fatto altro che appesantire il tutto. Ci siamo concentrati sul ruolo di Isaac come ingegnere, ma una simile scelta non avrebbe fatto altro che rivoltarsi contro l'esperienza di gioco da noi ricercata.

Quanto tempo durerà la sezione sul pianeta e quanto quella "nello spazio"?
Non posso dirlo in termini di ore, ma più o meno rappresentano circa il 50% del gioco ognuna, che sarà più lungo dei suoi predecessori.

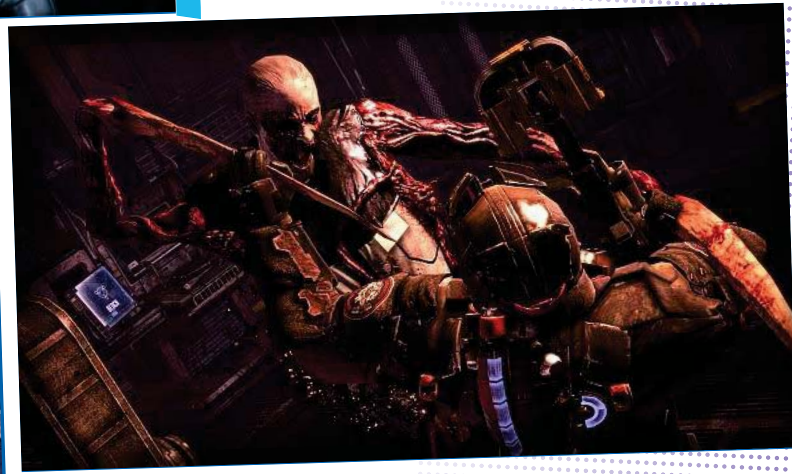
Ci saranno numerosi livelli di difficoltà come in passato?
Certo, la modalità hardcore sfoggerà delle novità di cui non posso ancora parlare, ma che la renderanno unica e ancora più estrema. Posso comunque assicurarti che sarà possibile portarla a termine, dato che sono stato il primo a finirla in Visceral. So che in quanto producer in molti potrebbero pensare che in fondo non sia un vero videogiocatore (ride), o che addirittura non sia realmente interessato al videogame in sé.

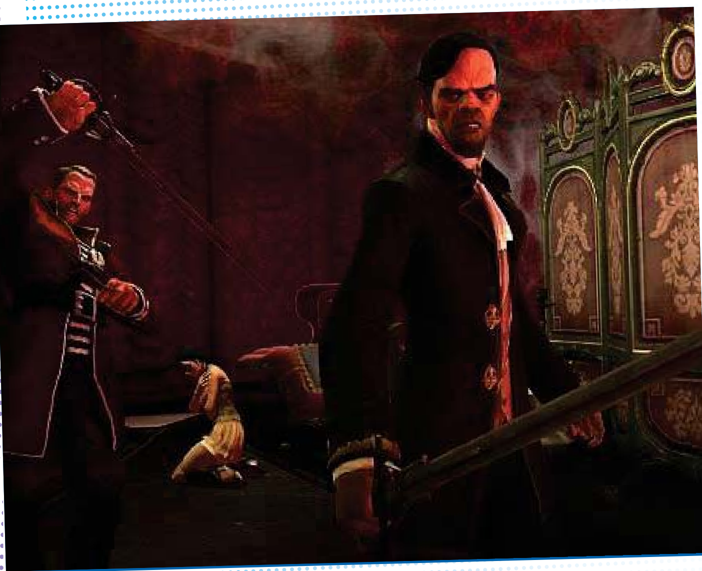
Prima di salutarti, vorremo tornare sulla chiacchierata modalità cooperativa: quando saremo offline, durante il single player, non saremo affiancati da nessuna IA di supporto?
Potrete accedere alla modalità multi giocatore in ogni momento, ma quando giocherete il single player sarete soli, come da tradizione per Dead Space. Non ci sarà nessun compagno a sparare al vostro fianco, o ad aprire portoni insieme a voi. Questo proprio perché vogliamo che i giocatori condividano l'esperienza di gioco, commentandola. Un co-op mode con un'intelligenza artificiale non rientra nei nostri obiettivi.











DOOM 3: BFG Edition

SVILUPPO: **ID SOFTWARE**
PUBLISHER: **BETHESDA**

Doom 3: BFG Edition si è rivelato, pad alla mano, esattamente come ce l'aspettavamo: la collection definitiva di Doom, con un Doom 3 profondamente revisionato e ben più istintivo che in passato. Ben più frenetico e immediato rispetto al titolo originale, la BFG Edition ha rischiato di tenerci incollati allo schermo per tutta la durata della Gamescom 2012, con conseguenze che si sarebbero rivelate a dir poco disastrose!

INTERVISTA A

Tim Willits

Creative Director & Co-owner, id Software



Come mai una collection di Doom proprio ora?
Per raggiungere il pubblico che ha amato il capostipite della saga, così come i novizi. Per ritornare a una delle nostre saghe a cui teniamo di più, e soddisfare tanto i fan, quanto permettere all'utenza più giovane di conoscere le sue origini. Perché ci sono ancora tante persone che non hanno mai giocato a Doom, e questo è un ottimo modo per cominciare a farlo!

Inutile confessarti che attendiamo con ansia un annuncio per Doom 4...
Sai bene che non posso dire nulla al riguardo, ma sappi che il nostro obiettivo principale è quello di metter su un sequel quanto più fedele al feeling originale dei primi capitoli.

Se potessi tornare indietro, cosa cambieresti di Doom 3 al riguardo di quel "feeling"?
Proprio con la BFG Edition, abbiamo fatto le classiche modifiche "del senno di poi". Abbiamo aggiunto i checkpoint, la torcia, la velocità del giocatore, il numero di munizioni. Abbiamo portato modifiche a ogni singolo livello, ottimizzando tutto quello che trovavamo noioso ed è stato un po' come tornare indietro nel tempo (ride).

Riguardo a RAGE, ci sarà un sequel? E cosa puoi dirci dell'id Tech Engine? Siete già al lavoro sul prototipo di una nuova versione?
Non abbiamo ancora deciso al riguardo, ma parliamo di un franchise importantissimo per noi. Riguardo invece all'id Tech 5, non siamo intenzionati a buttare via una tecnologia che ha richiesto tanto tempo ed energie. Di solito facciamo nuovi engine per nuovi giochi, ma in questo caso abbiamo intrapreso una nuova strada. John (Carmack, ndr) è seriamente intenzionato a utilizzare l'id Tech 5 per dieci anni.

Con RAGE avete unito una struttura classica da FPS old school, con gli stilemi dell'open world di questa generazione. Da dove è nata la necessità di un simile cambiamento rispetto ai precedenti titoli id?
Fondere insieme due anime così diverse a loro è stato tremendamente difficile, ma serviva anche a mostrare al mondo che potevamo fare cose diverse rispetto ai nostri titoli canonici. Ci sono state tante scelte coraggiose durante lo sviluppo di RAGE, e che pochi game designer avrebbero condiviso perché "diverse" e troppo impegnative.

Non pensi che sviluppare l'id Tech 5 abbia richiesto troppo tempo? E che la tecnologia attuale non fosse ancora pronta per una simile richiesta di risorse?
Proprio perché pensiamo che l'id Tech 5 possa rendere ancora meglio con macchine più performanti, la utilizzeremo per ben dieci anni (ride). Davvero, siamo curiosi quanto voi di vedere come si comporterà sulla "next-gen".

Dishonored

SVILUPPO: **ARKANE STUDIOS**
PUBLISHER: **BETHESDA**

Finalmente, qui a Colonia, abbiamo avuto modo di sviscerare l'interessante FPS di Bethesda sotto più di un aspetto, e scoprire se ci avevamo visto giusto, mettendo a dura prova tanto la versione PC quanto quella PlayStation 3. Il gap tecnologico tra le due versioni è non indifferente, con la console di Sony decisamente ridimensionata per quanto riguarda texture, effetti particellari e illuminazione ambientale, sebbene l'hardware a nostra disposizione per l'edizione Windows era di quelli che tutti possono (o vogliono) permettersi per giocare sul computer di casa. Siamo stati quindi lanciati in una sezione ambientata verso la metà del titolo, con l'insolito obiettivo d'imbucarci a una festa in maschera in salsa ottocentesca. Erano stati già sbloccati per noi diversi poteri, che consumeranno una quantità di mana alquanto limitata, così come buona parte dell'arsenale. Accedendo all'immancabile menù a tendina, potevamo equipaggiare liberamente armi da taglio (spade e coltelli), esplosivi (granate e mine, con più di una tipologia per entrambe) e di capacità ESP (con le quali fermare il tempo, prendere il controllo di poveri sventurati e così via). Ci ha colpito positivamente l'altissimo livello di sfida: trovare soluzioni stealth, sebbene ci sia sempre più di una strada per arrivare al nostro obiettivo, sarà spesso e volentieri fondamentale per la nostra sopravvivenza, grazie a una IA nemica solida e reattiva. Le reminiscenze di BioShock sono palesi e familiari soprattutto nel combat system, che alterna l'utilizzo dei poteri assegnati a una delle due mani a quelle delle armi bianche o da fuoco. Anche la critica sociale che differenziò al tempo Blacksite 51, sventurato ma interessante gioco creato proprio da Harvey, ritorna preponderante e graffiante. Peccato solo che non ci sia stato modo di accertarci della bontà del tutto, perché la demo da noi provata a fondo è risultata limitatissima per quanto riguarda le informazioni sulla trama principale, e focalizzata sulle sole meccaniche di gioco. Proprio riguardo a tale aspetto, purtroppo, c'è da segnalare però che nulla di quanto mostrato finora appare particolarmente innovativo o inedito e che con il solo comparto single player a disposizione sarà proprio la trama (così come la caratterizzazione dei personaggi) a determinare il successo o il fallimento di questa nuova IP. Di sicuro, però, uscendo dallo stand di Bethesda non siamo riusciti a dare il nostro pieno appoggio a un'idea che, quantomeno, ha davvero tanto stile da vendere.



Tomb Raider

INTERVISTA A

Karl Stewart

Creative Director, Crystal Dynamics

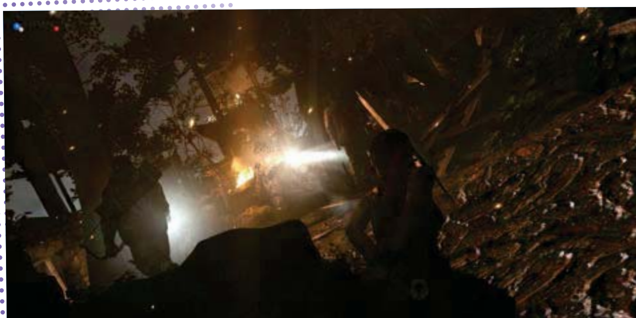
Quali sono le novità di maggior rilievo per Tomb Raider a questa Gamescom 2012?
Il sistema di levelling e la sua componente RPG è stata fondamentale per la Gamescom. Esiste dall'inizio dello sviluppo ma è la prima volta che la mostriamo. Attraverso questo sistema potremo migliorare alcune caratteristiche di Lara, come la sua abilità nella caccia

Non pensate che aggiungere degli elementi RPG possa rendere il gameplay pesante a lungo andare?
Si potrà giocare a Tomb Raider dall'inizio alla fine senza mai accedere alle meccaniche RPG, quindi è una scelta del giocatore e non sarà forzata in alcun modo, così che l'approccio si adatti sempre al vostro stile

Come interagirà Lara con l'ambiente che la circonda? Adotterete soluzioni comunemente diffuse, come il parkour?
Lara potrà osservare e utilizzare gli oggetti al seconda del contesto, utilizzando le dinamiche fisiche che abbiamo costruito per il suo mondo, decisamente più "reale" che in passato. Le sequenze di esplorazione non sono scriptate e, al contrario, Lara avrà sempre più possibilità per affrontare una difficoltà.

Ci puoi fare un esempio concreto di come Lara supererà gli ostacoli?
L'idea è di osservare l'ambiente e decidere cosa utilizzare e in che modo. Tomb Raider sarà un gioco decisamente "fisico" e che costringerà il giocatore a riflettere di più rispetto ai suoi predecessori. Non si tratterà di spingere semplicemente delle leve e dei bottoni, ma di sfruttare l'ambiente in modo dinamico per risolvere situazioni complesse. Per esempio, in una sezione di gioco Lara si ritroverà davanti dei barili infuocati carichi di esplosivi, e dovrete buttarli giù a spallate verso una caverna sommersa dall'acqua per evitare di rimanere uccisi, oltre a far sì che la stessa deflagrazione riveli un passaggio sotto di noi.









INTERVISTA A

Firaxis Games



il team di XCOM: Enemy Unknown

Siamo vicini all'uscita di XCOM, cosa state facendo in questo stadio finale di produzione?
Lo stadio finale comporta un'enorme mole di lavoro. Stiamo infatti sviluppando il gioco per PC, Xbox 360 e PS3, per cui dobbiamo portare avanti un grande lavoro di ripulitura dei bug e dare gli ultimi ritocchi.

Abbiamo provato la novità più grande di XCOM, il multiplayer, e l'abbiamo trovato molto immediato e accessibile. Qual è il motivo di questa scelta?
Se lo guardiamo con superficialità, è molto semplice e una delle cose che qualcuno potrebbe pensare subito è che forse siamo stati un po' pigri sul fronte del multiplayer. Ma, a volte, optare per la semplicità è la cosa migliore, soprattutto quando hai un gioco con un single player enorme come quello di XCOM, a cui vuoi dedicare più risorse possibili per renderlo perfetto. Volevamo essere sicuri di poter riprendere proprio il single player per creare un sistema pulito e semplice anche nel multiplayer. La caratteristica principale è che non ci sono costrizioni, per cui il giocatore può scegliere di poter utilizzare qualsiasi unità umana o aliena, e combinarla a suo piacimento con qualsiasi tipo di inventario di oggetti. Il fattore rigiocabilità è davvero alto, già solo dopo una partita in Deathmatch.

In multiplayer tutte le opzioni sono sbloccate fin dall'inizi. Non c'è il rischio di spoilerare la campagna in single player, vedendo fin da subito tutte le unità Aliene, Umane etc.?
Da un certo punto di vista è giusto. Ma, se non si vuole avere spoiler, noi stessi incoraggiamo i giocatori a completare prima la modalità single player, in modo da prendere confidenza con il gioco e imparare un po' di tattiche. In realtà non abbiamo rivelato tutto qui alla Gamescom ma, per quando il gioco sarà nei negozi, tutti gli Alieni giocabili del multiplayer saranno rivelati.

Visto che avete messo la possibilità di impersonare gli Alieni nella modalità multiplayer, avete già pensato a un'espansione, un DLC o un sequel dove si potranno interpretare gli Alieni anche nella modalità single player?
Qualsiasi cosa riguardi ogni possibile contenuto futuro dopo il lancio del gioco, non passiamo ancora discuterlo, però posso dire che stiamo già pensando ad alcune idee, ma purtroppo non possiamo ancora parlarne. Si tratta comunque di una prospettiva molto interessante, e non escludiamo che prima o poi ci siano delle novità in tal senso.

Rayman Legends

SVILUPPO: **UBISOFT MONTPELLIER**
PUBLISHER: **UBISOFT**

Che il gaming asimmetrico sia una spinta innovativa in grado di sostenere da sola il lancio di WiiU, non siamo ancora del tutto convinti. Ma che dia forza ad una formula già di per sé solida come può essere quella di Rayman Legends, possiamo tranquillamente concederlo. Legends è il classico gioco di fronte al quale si rischia di rimanere imbambolati, anche solo semplicemente guardandolo. Saranno le animazioni, gli sfondi deliziosamente animati o la presenza di infinite distrazioni in ogni parte dello schermo, ma il gioco di Ubisoft riesce ad essere magnetico senza via di scampo anche senza poter contare sulla solidità del level design di un qualsiasi New Super Mario Bros. Dalla nostra prova, Legends ci è sembrato essere persino più fluido e frenetico del suo predecessore: un momento di distrazione è il più delle volte letale e alcuni spezzoni del gioco non sarebbero sembrati fuori posto in un livello di Sonic. In quest'ottica, dotare un giocatore del tablet di WiiU e permettergli di controllare la libellula Murphy può rivelarsi molto utile. Mentre gli altri giocatori proseguono nell'esplorazione del livello sul televisore, il possessore di tablet può aiutare i suoi compagni di ventura toccando con il touch screen degli appositi elementi sensibili, come possono essere interruttori o corde da tagliare. Alla fine dei conti, quello richiesto al giocatore non è un impegno particolarmente oneroso, ma nei livelli più difficili il suo aiuto diventa sensibilmente più prezioso, così come lo è muoversi in sincronia con gli altri membri del gruppo. In uno dei livelli mostrati, il passaggio era più volte ostruito da un'orda di esseri neri, che il giocatore dotato di tablet era chiamato a distrarre in modo da permettere il passaggio di Rayman e compagnia. Può sembrare facile, ma il ritmo elevatissimo del gioco rende necessario un livello di affiatamento molto alto. Il gioco sembra essere infatti creato per premiare la comunicazione e la cooperazione a viso aperto con i propri alleati; un passaggio in cui bisognava girare una ruota con il tablet, e intanto correre prima di finire contro degli spuntoni, era impossibile da superare se non contando fino a tre per correre insieme verso la salvezza. Un'altra sezione "run and jump", vedeva i nostri correre lungo un percorso intervallato da una sorta di teletrasporti, che se attivati con il giusto tempismo e in sequenza riproducevano una canzone rock. Rayman Legends, seppur adorabile e zeppo di trovate, è quanto di più prevedibile possa proporre la line-up di WiiU, e anche l'impiego del tablet, per quanto divertente, non lascia presupporre chissà quale enorme sforzo creativo. Chissà perché, ma abbiamo la sensazione che non sarà né la prima, né l'ultima volta, che scriveremo una simile frase a proposito di un gioco WiiU.





ZombiU

SVILUPPO: **UBISOFT MONTPELLIER**
PUBLISHER: **UBISOFT**

Il sodalizio tra Nintendo e Ubisoft, all'alba dell'esplosione del Wii, non portò nulla di buono se non Red Steel. La collaborazione su WiiU, sembra invece nascere su presupposti migliori. Alla Gamescom abbiamo finalmente potuto addentrarci nella Londra invasa dagli zombi immaginata dal titolo Ubisoft. A partire proprio Buckingam Palace, che dimostra sin da subito come la scelta del setting londinese sia azzeccata e vincente. La capitale inglese gode infatti di un immaginario fortemente iconico che si traduce in un'esplorazione di sicuro fascino. Ma il team non si è limitato a proporre panorami da cartoline, ma ha piuttosto raffigurato la desolazione portata dal morbo, con strutture decadenti, mezzi e cadaveri abbandonati per la città. Sempre nei limiti delle prestazioni di WiiU, ormai è chiaro. Pad (e tablet) alla mano, il titolo si dimostra quindi non come un semplice gioco d'azione, ma come un'avventura esplorativa pensata per premiare l'utente che ama guardare in ogni singolo anfratto. Le funzionalità del tablet vengono attivate con la sola pressione di un tasto, grazie al quale l'azione passerà dalla TV allo schermo portatile, trasformatosi per l'occasione in uno scanner isometrico. In questo modo, il giocatore avrà per le mani uno strumento indispensabile per procacciarsi cibo e munizioni. Il mondo di gioco di ZombiU pone il giocatore in una situazione di costante fragilità e tensione da cui non potrà mai veramente uscire, essendo la pausa inesistente. Come se non bastasse, ogni singolo rumore rischia di provocare l'attenzione dei non morti nelle vicinanze. Il tablet di WiiU fungerà anche da sistema di gestione dell'inventario, con la possibilità di usare rapidamente un certo set di oggetti grazie al touch screen. Pur controllato per mezzo degli stick analogici come un qualsiasi FPS, la gestione dell'inventario suggerisce una volontà degli sviluppatori di favorire la tattica e la pianificazione in ottica survival. Ulteriori dettagli emergono anche sul protagonista o, per meglio dire, i protagonisti. Invece di concentrarsi su di un singolo eroe, infatti, ZombiU ci mette nei panni di un abitante qualsiasi di Londra che, quando malauguratamente infettato, andrà a ingrossare le fila dei non morti. Così facendo, il controllo passerà a un altro superstite, che dovrà liberarsi del nostro precedente alter ego e recuperarne il prezioso equipaggiamento. Siamo un po' delusi, ma non sorpresi, che ZombiU di horror abbia soltanto l'ambientazione, ma confidiamo tuttora in uno zombi game deliberatamente divertente e senza pretese.









A quando l'Apocalisse?

Dopo sei burrascosi anni di sviluppo, abbiamo perso le tracce di Fallout Online.
Ripercorriamo la travagliata storia del gioco


Le immagini del Fallout Online di Interplay vennero presentate come prova durante il processo. Nel 2011 uscirono sul web.

The Elder Scrolls Online, annunciato di recente, si prospetta come un gioco molto interessante. Ci sembra strano, però, che possa essere il primo MMO lanciato dai nuovi studi Zenimax Online di Bethesda, considerando che un Fallout MMO è in sviluppo da almeno dieci anni. Naturalmente c'è una ragione per questo. Attualmente Bethesda possiede interamente i diritti della serie di Fallout, ma non è stato sempre così. Negli ultimi otto anni, la casa di sviluppo ha gradualmente acquisito la proprietà intellettuale e i diritti di Fallout MMO dopo una lunga battaglia legale con Interplay, il primo sviluppatore della serie. Quindi è chiaro che l'annuncio di Fallout Online non è l'inizio della storia, ma la fine…

L'idea di un Fallout MMO risale a prima di quanto possiate pensare, precisamente alla fine degli anni '90. Sull'onda del successo dei primi due Fallout e delle novità introdotte dai primi multiplayer (tra cui Ultima Online ed Everquest), Interplay lanciò l'idea di trasformare il suo GDR post-apocalittico in un'esperienza MMO.

"Gamespot aveva fatto un sondaggio tra i lettori chiedendo quale gioco avrebbero voluto vedere in un MMO. Fallout fu il più votato", spiega Brian Fargo, fondatore di Interplay e executive producer di Fallout. "Fallout ebbe più preferenze di The Sims, Wing Commander, etc. Così mi decisi a mandare avanti il progetto".

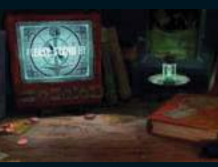
Fargo propose l'idea a Feargus Urquhart, director dei primi due giochi di Fallout ai Black Isle Studios, attualmente amministratore delegato di Obsidian Entertainment. Urquhart, però, non aveva lo stesso entusiasmo dei lettori di Gamespot che parteciparono al sondaggio. "Risposi di no", ci spiega Urquhart. "Gli MMO non erano il tipo di giochi che faceva Black Isle e non credevo che Interplay all'epoca avesse le risorse economiche per realizzarne uno. Così, dopo che dissi di no, il progetto passò a un altro team e per anni non ne sentii più parlare".

"Il no di Feargus non mi fece desistere", aggiunge Fargo. "Alla fine degli anni '90 gli MMO non costavano 100 milioni di dollari come oggi. In ogni caso, però, non avevamo una condizione finanziaria florida. Senza dubbio non era un buon momento". In seguito al rifiuto di Black Isle, il compito di sviluppare un Fallout MMO fu assunto da Engage, una società di Interplay fondata nel 1996 per lo sviluppo giochi online. Il progetto, però, naufragò subito, perché Interplay continuava a versare in condizioni economiche difficili.

Anche Tim Cain, il primo designer di Fallout, torna indietro a quei tempi e rivela di condividere l'opinione di Urquhart. "Non mi ricordo granché", ammette Cain. "Non interagivo molto con Engage, ma io mi ricordo di averli avvertiti che un gioco basato su un giocatore che vaga da solo in una terra desolata non era la strategia migliore per un MMO. E poi il nome di Fallout Online aveva l'infelice acronimo di FOOL".

Qualunque fossero le ambizioni di Fargo, non potevano essere realizzate con Interplay. La situazione finanziaria peggiorò nel momento in cui la società iniziò a farsi strada nel mercato nascente delle console. Alla fine, Interplay fu acquisita dal publisher francese Titus. Entro pochi anni, l'impero di Interplay fu quasi interamente smantellato. Fargo lasciò l'azienda nel 2001 dopo vari dissidi con i nuovi proprietari Herve ed Eric Caen, mentre nel 2003 i Black Isle Studios chiusero, lasciando incompleto Fallout 3. La serie sembrava morta, ma poi accadde qualcosa di inaspettato. La Bethesda mostrò interesse per la serie e nel 2004 acquisì i diritti per sviluppare il suo Fallout 3.

"Fallout era un misto tra lo stile e l'umorismo eccentrico di Brazil di Terry Gilliam e le avventure western post-apocalittiche di The Road Warrior"








L'interesse per il Fallout 3 di Bethesda aumentava, mentre le difficoltà economiche di Interplay peggioravano sempre di più. La proprietà intellettuale di Fallout fu venduta definitivamente a Bethesda nel 2007, a condizione che Interplay conservasse il diritto di pubblicare, vendere e distribuire Fallout, Fallout 2 e Fallout Tactics e (questo è l'aspetto più interessante) mantenesse la licenza di sviluppare il proprio Fallout MMO. Nel 2008, con il successo assicurato di Fallout 3, queste condizioni equivalevano praticamente al diritto di stampare soldi.

Eppure, conservare questi diritti non sarebbe stata proprio una passeggiata, perché Interplay era obbligata a iniziare lo sviluppo del gioco entro aprile 2009 e trovare 30 milioni di dollari di finanziamenti. Senza questi requisiti, i diritti sarebbero passati di nuovo a Bethesda. Lo stesso anno fu trovato l'accordo, Bethesda fondò gli Zenimax Online Studios per lo sviluppo degli MMO. Le intenzioni della società erano chiare.

Nonostante le numerose difficoltà, Interplay portò avanti il suo progetto di Fallout MMO e, nel novembre 2007, riavviò lo sviluppo in-house e assunse Jason Anderson, il lead designer e artist del primo Fallout, con l'obiettivo di portare avanti il Project V13.

Anderson aveva già lasciato Interplay nel 1998 per co-fondare Troika Games. Si mise, così, a lavorare a una serie di GdR per PC, che riscossero parecchio successo di critica. Poi si scontrò con Bethesda per la licenza di Fallout 3, fino a quando, nel 2005, Troika Games chiuse dopo una serie di uscite deludenti. "Dopo la chiusura di Troika Games, rimasi deluso dall'industria dei videogame e così mi presi un po' tempo per stare con la mia famiglia", ci rivela Anderson. "Dopo un paio di anni, sentii dire in giro che Hervé [Caen] stava cercando di far decollare il progetto. Lo contattai per capire se potevo essere d'aiuto. Fallout era cambiato tanto dal 1997 e per me fu davvero emozionante avere la possibilità di far vedere al pubblico com'era in origine".

Come suggerisce Anderson, alcune delle caratteristiche del primo Fallout si erano perse nel corso degli anni. La

sua intenzione, quindi, era di recuperarle in Project V13. Ci spiega Anderson: "Volevamo che lo stile di Project V13 fosse più fedele al Fallout originale, anche se questo avesse significato riprodurre lo stile di rendering di una graphic novel. Nei primi tempi dello sviluppo di Fallout, Leonard [Boyarsky] voleva che ci ispirassimo allo stile di rendering dei fumetti Hard Boiled di Geoff Darrow. Siamo stati in grado di riprodurre alcuni degli elementi retrò, ma non c'è stato modo di ricreare l'inchiostro pesante dei dettagli, espressione della tecnologia grafica dell'epoca".

Proprio nel bel mezzo della fase di progettazione, il Fallout 3 di Bethesda è stato distribuito con grande successo di critica, dando alla serie una scossa positiva. Project V13, però, è rimasto una semplice interpretazione online del primo Fallout. "Il mio obiettivo era rimanere fedele all'idea originaria", dice Anderson,"anche se francamente non sono sicuro se è quello che i fan di Fallout avrebbero voluto. Però questa è la strategia che ho scelto di portare avanti, perché volevo qualcosa di più fresco rispetto ai sequel".

Prosegue Anderson: "Fallout era un misto tra lo stile e l'umorismo eccentrico di Brazil di Terry Gilliam e le avventure western post-apocalittiche di The Road Warrior. Il kitsch anni '50 arrivò dopo. Fallout 3 ha finito per essere un misto tra un gioco kitsch e The Road di Cormac McCarthy. Detto ciò, non mi sembra comunque una cosa negativa. Fallout vive di luce propria e questo mi piace, anche se, ovviamente, io sono un fan dei primi giochi della serie. Sono cresciuto negli anni '80, mi piacciono le avventure post-apocalittiche, ma non l'atteggiamento catastrofico della serie 'potrei spararmi in testa perché qui fa tutto schifo'". Tuttavia, sia il Fallout di Interplay ispirato a Road Warrior che il Fallout 3 di Bethesda con l'ambientazione alla The Road avevano qualcosa in comune. Entrambi immaginavano il giocatore come un guerriero che combatte da solo in un ambiente ostile. Per Anderson questa idea non si adattava affatto a un MMO. "Integrare Fallout in un ambiente MMO è per molti versi l'antitesi del design originale", afferma Anderson. "In Fallout il giocatore è un vagabondo solitario, cosa che non può avvenire in un MMO. Il gioco si basava su missioni fondamentali per il futuro del mondo, aspetto anche questo poco adatto a un MMO. Realizzare un Fallout MMO era quindi una sfida intrigante e stimolante. Inoltre, in Fallout si combatte da soli, mentre il genere post-apocalittico prevede degli individui che lottano insieme per la sopravvivenza. Questo, invece, funzionerebbe bene in un MMO".

"Feci particolare attenzione agli aspetti sociali degli MMO. Il mio obiettivo era far fare al gioco il salto di qualità",

Non sappiamo se le immagini di Fallout Online apparse sul web sono screenshot provvisori o anticipazioni delle immagini che troveremo nella versione definitiva del gioco.

> *"Nel corso della produzione fu sempre più evidente che Bethesda non aveva alcuna intenzione di mandare avanti il progetto"*









continua Anderson. "In molti giochi la meccanica veniva progettata con lo scopo di rafforzare i legami sociali tra giocatori. Gli MMO si basano proprio su questo aspetto. Vi garantisco, però, che lo stesso sforzo fu fatto per l'esperienza PvP. Volevamo che il mondo di PV13 fosse un mondo violento". Pare proprio che con Project V13 si sarebbe compiuta un'impresa impossibile, cioè realizzare un MMO in cui i giocatori si sentono abbandonati. Proprio come i film e i libri classici del genere post apocalittico, non tutti gli abitanti del mondo di PV13 sarebbero state persone di cui vi potevate fidare. PV13 ha dato una scossa a un genere che raramente fa esperimenti con la sua natura sociale.

Purtroppo i piani di Anderson, proprio come quelli di Fargo, non si sono mai realizzati. Secondo Anderson, la produzione inizialmente era partita bene, ma questa situazione non durò a lungo. "Era un team molto piccolo", spiega. "Trascorrevamo metà della giornata a parlare del design del gioco e il resto della giornata a scrivere relazioni su quello che avevamo stabilito. Il problema principale era che Bethesda doveva per forza approvare tutto quello che decidevamo. E purtroppo non facevamo mai progressi. Nel corso della produzione fu sempre più evidente che Bethesda non aveva alcuna intenzione di mandare avanti il progetto. Era impossibile farsi approvare tutto da Bethesda, condizione imposta dal contratto con Interplay. Ignoravano completamente le nostre richieste. Analizzando il contratto

Breve storia di Fallout Online

- **1996** – Brian Fargo fonda Engage, portale di gaming online e publisher.
- Fine anni '90 – Brian Fargo lancia l'idea di un Fallout MMO. Black Isle rifiuta di svilupparlo
- **1998** – Il publisher francese Titus acquisisce la maggioranza di Interplay
- **2000** – Brian Fargo lascia Interplay e Herve Caen di Titus ne diventa l'AD
- Lo sviluppatore di Fallout Tactics, Micro Forte, conclude un accordo per la progettazione di un Fallout MMO, mai realizzato
- **2004** – Bethesda Softwares strappa a Interplay i diritti per lo sviluppo di Fallout 3
- **2006** – Nov 2006 - Interplay manifesta la sua intenzione di sviluppare un Fallout MMO attraverso dei documenti sottoposti al vaglio della Commissione per i Titoli e gli Scambi degli Stati Uniti
- **2007** – Apr 2007 - Bethesda acquisisce i diritti di Fallout, mentre Interplay ottiene la licenza per sviluppare il suo Fallout MMO
- Ago 2007 – Sotto la guida di Matt Firor, designer di Dark Age Of Camelot, nasce Zenimax Online, la divisione MMO di Bethesda
- Nov 2007 - Bethesda assume Jason Anderson, il designer del primo Fallout, per realizzare Project V13

tra Interplay e Bethesda, capii che Bethesda non avrebbe mai permesso a Interplay di creare un MMO. Proprio in quel periodo, Brian Fargo mi contattò e mi chiese portare a termine il progetto di Wasteland 2".

Nel 2009, quando iniziò a lavorare per InXile Entertainment, la società di Fargo, Anderson aveva completato il design di Project V13, mentre Interplay era ancora alla ricerca di finanziamenti per lo sviluppo del gioco. E qui le cose cominciarono ad andare male. Il 2 aprile 2009, a due giorni dal termine entro il quale Interplay doveva decidere se sviluppare Fallout Online o lasciare la licenza a Bethesda, l'azienda di Fargo annunciò la partnership con lo sviluppatore bulgaro Masthead. Lo scopo era completare lo sviluppo di V13 grazie allo stesso motore che Masthead aveva creato per il suo MMO post-apocalittico, Earthrise. Ma meno di due settimane dopo, il 15 aprile, Bethesda comunicò a Interplay di voler rivendicare i diritti di Fallout Online, dal momento che Interplay non era riuscita a onorare l'accordo pattuito nel 2007. Interplay contestò le obiezioni dando inizio a una lunga battaglia legale che alla fine avrebbe perso.

Per gli osservatori esterni, tuttavia, la situazione non era così negativa. Nel giugno del 2010 Interplay annunciò ufficialmente che da quel momento Project V13 diventava Fallout Online, così periodicamente iniziò a mandare newsletters sul gioco con illustrazioni, trailer e i diari degli sviluppatori. Fu anche proposto un beta test. In quel periodo, la nostra redazione contattò Eric Caen per avere maggiori dettagli su Fallout Online, ma Caen ci disse che il contenzioso tra Interplay e Bethesda rendeva le interviste con la stampa "problematiche". Perché Interplay pubblicizzava Fallout Online con le newsletter, ma non parlava apertamente con la stampa? Possiamo solo fare congetture a riguardo.

Nella sua tesi, sottoposta al giudizio di un tribunale del Delaware e ora di dominio pubblico, Bethesda sosteneva che Interplay non aveva dato nessuna garanzia dei 30 milioni di dollari richiesti per finanziare Fallout Online; inoltre aveva fornito a Masthead materiale col marchio Fallout senza il permesso di Bethesda e non era riuscita a realizzare il game code di Fallout MMO. Di conseguenza, la promozione di Fallout Online fatta da



Se uno studio riuscisse a mettere in pratica quello che Bethesda inventa nei suoi concept art, allora sì che avremmo un gran bel gioco.





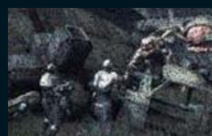
Ecco cinque MMO post-nucleari disponibili ora



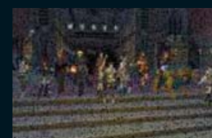
Fallen Earth
Per ora è quanto di più vicino ci possa essere a un Fallout MMO. In realtà, per molti versi è molto simile a Fallout: New Vegas. C'è anche la Hoover Dam. Il gioco è elaborato e pieno di sfumature e al momento del lancio suscitò parecchio entusiasmo...



CrimeCraft
Un MMO shooter ambientato in una città del futuro in cui bande armate hanno il controllo delle strade. Le due anime del gioco non coesistono molto bene, ma almeno assomiglia un po' a Fallout.



Earthrise
Un MMO apocalittico di fantascienza. Inizialmente sviluppato da Masthead Studios, il team bulgaro a cui Interplay commissionò lo sviluppo di un Fallout MMO prima che la causa con Bethesda spazzasse via il progetto, Earthrise è ora sviluppato da SilentFuture e verrà rilanciato alla fine di quest'anno.



Shin Megami Tensei: Imagine
Shin Megami Tensei: Imagine è uno spin-off MMO della popolare serie GDR giapponese. Il gioco è ambientato a MegaTen, un mondo devastato non da un disastro nucleare ma da un'invasione di demoni.



Neo Steam: The Shattered Continent
Potrebbe sembrare il tipico steampunk MMO delle vostre fantasie erotiche. Il gioco, però, è ambientato nel periodo successivo a un terribile terremoto apocalittico. È chiaro che No Steam; The Shatterde Continent è classificabile come gioco post-apocalittico e che quindi il suo inserimento in questo box non è di certo forzato.

2008
- Ott 2008 – Esce Fallout 3
- Giu 2008 – Interactive Game Group acquista 2 mln di azioni di Interplay per lo sviluppo di un gioco (Project V13?).

2009
- Apr 2009 – Bethesda avvia un procedimento legale per rivendicare i diritti di Fallout MMO e accusa Imterplay di aver violato i termini dell'accordo di licenza
- Apr 2009 – Con l'avvicinarsi della scadenza pattuita per l'inizio della produzione, Interplay annuncia che Masthead Studios si occuperà di sviluppare Project V13

2010
- Project V13 diventa ufficialmente Fallout Online
- Ott 2010 - Esce Fallout New Vegas

2012
- Gen 2012 – Bethedsa riacquisisce definitivamente i diritti di Fallout MMO
- Mag 2012 – Viene annunciato The Elder Scrolls Online

2013
- Apr 2013 – La data entro la quale Fallout Online sarebbe dovuto uscire se non si fosse protratta la battaglia legale

2014
- Ott 2014 – Data prevista di uscita di Fallout 4

2015
- Dic 2015 - Data prevista di uscita di Fallout Online

Interplay a partire da aprile 2009 su www.fallout-on-line.com era una diretta violazione del copyright di Bethesda. I documenti pubblici supportavano la tesi di Bethesda sulla scarsa liquidità di Interplay, mentre in sede processuale fu negata a Masthead la possibilità di testimoniare. Così Interplay rimase senza una difesa adeguata. Alla fine fu stabilito che Interplay non aveva soddisfatto i termini dell'accordo di licenza per Fallout MMO firmato ad aprile 2007. Nel gennaio 2012, Bethesda annunciò di aver riottenuto definitivamente la licenza per Fallout MMO. Interplay conservò solo il diritto di vendere i primi tre Fallout, diritto che però scadrà nel dicembre 2013.

E Project V13? L'accordo di licenza con Bethesda prevede che qualsiasi parte dell'MMO che non fa riferimento al materiale con copyright Fallout appartiene a Interplay. Quindi, l'azienda potrebbe, in teoria, completare lo sviluppo dell'MMO post-apocalittico ideato da Jason Anderson inserendo nuovi retroscena e nuovi personaggi. È uno scenario possibile? Project V13 è ancora pubblicizzato sul sito ufficiale di Masthead, mentre sul sito di Interplay c'è ancora un forum attivo sul gioco. Ma resta il fatto che le difficoltà finanziarie di Interplay impediscono di sviluppare un MMO significativo e di successo. La nostra redazione ha contattato sia Interplay che Masthead per saperne di più, ma nessuna delle due società ha voluto commentare.

Non ci rimane che sentire cosa hanno da dire Bethesa e Zenimax Online. Ora che i diritti di Fallout Online e Fallout 3 sono sotto lo stesso tetto, è giunto il momento per Zenimax di giocare a carte scoperte. "Sarei sorpreso se non ci avessero almeno pensato", dice Chris Avellone, il designer di Fallout 2 e New Vegas. "Se sono andati in tribunale ci deve essere un motivo".

Ovviamente, abbiamo chiesto a Bethesda di dire la sua, ma le risposte dell'executive producer Todd Howard ci sono sembrate piuttosto vaghe. Per quanto riguarda lo stato attuale del design di Project V13, Howard dice: "Non penso che il lavoro sia passato a Bethesda, ma non ne sono così sicuro". Sulla progettazione di un nuovo Fallout Online, Howard glissa abilmente: "I Bethesda Game Studios non progettano MMO, quindi non so proprio cosa potremmo farci con un gioco del genere". Allo stesso tempo Howard nega un suo coinvolgimento personale evitando di parlare dei progetti attuali di Zenimax Online.

Quindi, a che punto è ora Fallout Online? Secondo le previsioni di Bethesda, come stabilito dall'accordo del 2007 con Interplay, Fallout MMO dovrebbe essere completato e distribuito entro quattro anni dall'inizio dello sviluppo del gioco, con l'aggiunta di altri due anni per la pre-produzione e acquisizione delle risorse. Questo significa che Fallout Online uscirà nel 2018? Ne dubitiamo fortemente. Ci sembra difficile credere che Zenimax non abbia i fondi per iniziare lo sviluppo nel momento che vuole. Al suo sesto anno di attività l'azienda ha già a disposizione un'infrastruttura tecnica, un motore di gioco e una significativa esperienza di sviluppo. Nel 2009 la stessa Bethesda formò un team di 55 membri per lo sviluppo di Fallout MMO. Inoltre, sappiamo che Zenimax Online attualmente conta oltre 200 dipendenti. Sarebbe in grado di sviluppare due giochi contemporaneamente? Non lo escludiamo. Ovviamente The Elder Scrolls Online dovrà essere completato prima che Zenimax confermi il lancio di un nuovo MMO. Una volta terminato The Elder Scrolls Online, entro il 2015 dovrebbe uscire Fallout Online. Quindici anni dopo che Brian Fargo suggerì l'idea per primo. Speriamo che sia valsa la pena aspettare.

Prospettive future

Cosa dobbiamo aspettarci dal Fallout Online di Bethesda

America online

■ UNA DELLE COSE più interessanti di The Elder Scrolls Online è che il gioco mette insieme alcune delle ambientazioni precedenti della serie, come Morrowind e Skyrim. Non c'è da sorprendersi, vista la vastità dei mondi degli MMO. È molto probabile, quindi, che in Fallout Onine troveremo molte zone dell'America post-nucleare che abbiamo già visto nei giochi precedenti della serie, come New California Republic, Capital Wasteland e New Vegas. Ma in quale epoca sarà ambientato Fallout Online? Collocarlo temporalmente prima degli altri Fallout implicherebbe che i cambiamenti del mondo del gioco causati dai giocatori potrebbero risultare poco canonici. La portata della storia della serie non è così ampia da far presagire una soluzione stile Old Republic. Ambientare il gioco qualche centinaio di anni dopo gli altri Fallout avrebbe, quindi, più senso.



I dungeon pubblici

■ MATT FIROR, DIRECTOR di The Elder Scrolls Online, ha sempre dichiarato il suo apprezzamento per i dungeon pubblici di Everquest, per poi, però, inserire nel suo gioco le quest in instance. Non c'è da sorprendersi se le troveremo anche in Fallout Online. Il mondo di Fallout ha il potenziale per fare cose molto interessanti a livello di interazione tra i giocatori. Volete formare fragili e temporanee alleanze per evitare di rimanere fregati? In Fallout Online dovreste avere la possibilità di farlo. Volete pedinare un altro giocatore in un dungeon e aspettare che muoia per poi accaparrarvi il cadavere come trofeo? In un Fallout MMO vorremmo vedere questo e altro.





Squadra che vince non si cambia

■ Fallout è sopravvissuto a diverse generazioni e ha avuto la capacità di adattarsi ai diversi stili dei GDR, grazie al fatto che l'impostazione, i retroscena e i personaggi sono sempre rimasti i punti fermi della serie. Feargus Urquhart, il director di Fallout, ci conferma che proprio questa è la chiave per far funzionare Fallout come MMO. "Fallout ha fatto tanta strada dai primi giochi della serie a Fallout 3 e Fallout: New Vegas ", dice Urquhart. "Questo è stato possibile perché i giochi più recenti hanno mantenuto l'essenza di Fallout, con un Occidente desolato, selvaggio, post-apocalittico, anni '50 e folle, insieme all'affascinante Vault Boy. Solo riaffermando questi elementi Fallout Online avrà successo".

Focus narrativo

■ "Un MMO un cui il giocatore si sente isolato potrebbe essere molto interessante. Però la versione singolo giocatore mi piace molto di più". Parola del designer di Fallout Tim Cain.



E di sicuro non è il solo a pensarla così. Per i fan di Fallout il senso di isolamento è sicuramente importante, quindi è probabile che l'idea di Jason Anderson di mettere i giocatori uno contro l'altro sopravvivrà al passaggio del gioco a Bethesda. Non ci sorprenderebbe se Zenimax Online proponesse quanto fatto per Star Wars: The Old Republic, magari realizzando un MMO a cui si possa giocare da soli, con la stessa quantità di contenuto narrativo e di dialoghi parlati di Fallout 3.

Free-to-play

■ A The Elder Scrolls Online si potrà giocare solo in abbonamento, ma è probabile che sia uno degli ultimi giochi di questo genere. Il free-to-play è il futuro per diversi tipi di giochi, anche se inizialmente questo sistema riguarderà in particolare gli MMO. Se Fallout Online dovremo uscirà davvero nel 2015, allora il gioco sarà sicuramente free-to-play. La cosa interessante, però, è capire in che modo Zenimax ha intenzione di generare introiti da Fallout Online e se lo farà arricchendo l'esperienza di gioco. Per esempio, far comprare tappi di bottiglia di Nuke Cola potrebbe rendere il mondo di Fallout ancora più duro e povero di risorse.



Tutta la concept art è presa dal Fallout Online di Interplay e non rappresenta in alcun modo la visione espressa da Bethesda nell'accordo di licenza.

Conseguenze su scala mondiale

■ Una delle qualità che caratterizzano la serie di Fallout è il fatto che le azioni dei giocatori hanno sempre conseguenze significative. Un MMO dovrebbe riproporre questo elemento su vasta scala, obiettivo certamente molto ambizioso. Ma l'ambizione non è un aspetto sconosciuto alla serie. Fallout: New Vegas presenta uno straordinario meccanismo di causa ed effetto, per il quale le azioni dei giocatori hanno conseguenze determinanti per il panorama politico del mondo del gioco. Ora immaginate se ogni giocatore avesse la possibilità di influenzare le dinamiche del mondo. Eve Online ha fatto una cosa del genere con il sistema economico, riscuotendo grande successo. Sicuramente un meccanismo di azioni che generano conseguenze su scala mondiale sarebbe molto gradito ai fan di Fallout.

QUAL È LA SITUAZIONE DEL RHYTHM-ACTION?

A seguito dell'evidente morte di Guitar Hero lo scorso anno, la categoria rhythm-action si trova ad un bivio. Mollare o trovare qualcosa di nuovo. Con questo concetto nella testa, Game Republic ha interrogato sei esperti di videogiochi di musica sul futuro del genere, chiedendo loro in particolare se si sia evoluto abbastanza dai tempi di PaRappa The Rapper. Questo è quello che hanno da dire...

GLI ESPERTI



MASAYA MATSUURA

In quanto creatore di Parappa The Rapper e padre del genere rhythm-action, Masaya Matsuura è ovviamente molto sensibile al tema e non ci sorprende il fatto che lui pensi che il genere possa andare molto più lontano. "Come ho dichiarato in diverse occasioni, i rhythm-action game sono l'unione definitiva di musica e interattività"; ha aggiunto, inoltre, che gli sviluppatori devono prima trovare un modo per consolidare quest'unione prima che il genere possa evolversi veramente.



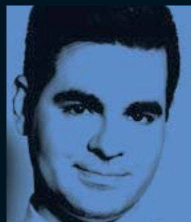
AKIRA YAMAOKA

Il compositore di Silent Hill, è uno dei più creativi musicisti nell'industria dei videogiochi e uno dei pochi che tiene conto della natura di interattività nelle sue composizioni. Recentemente ha lavorato ad un rhythm game di Neon Genesis Evangelion per Grasshopper Manufacture e ci ha riferito che l'interfaccia utente e la giocabilità del genere sono ancora lontani dall'essere perfetti. "Mentre prima la musica era un qualcosa da ascoltare solamente", spiega "oggi, con i videogame il suo modo di intrattenere è cambiato".



SIMON FLESSER

Simon Flesser è un nome nuovo del genere rhythm-action, avendo recentemente attirato l'attenzione per l'ibrido stealth-rhythm Beat Sneak Bandit per iOS. Così come il suo genere è un mix di brani, anche l'opinione di Flesser sul tema è un mix. "In teoria non c'è una vera differenza fra un videogioco come Guitar Hero o Parappa, ma credo ci siano metodi migliori per tentare di trasformare la musica in qualcosa di visualmente spiegabile, rispetto a semplici tegole che cadono. I videogiochi Gitaroo Man e Ouendan, entrambi della INiS, fanno tutto questo in modi nuovi e differenti".



NEIL SORENS

"È fiorito in una dozzina di direzioni differenti e ha ideato videogiochi molto di moda", afferma il direttore creativo dello Zen Studios, Neil Sorens. "Ma poi, quello che fino a qualche anno prima andava bene, improvvisamente non va più bene e, allora, si deve uscire con qualcosa di nuovo". Questo probabilmente spiega perché Sorens, un uomo abituato più che altro a creare videogiochi di pinball, adesso stia lavorando a KickBeat, un'insolita miscela di rhythm-action e combattimento.



JAMES MIELKE

Jame Mielke è il perfetto esempio di esperto sia di videogiochi che di musica. Dopo aver trascorso la gioventù a tenere sotto controllo l'atmosfera dei nightclub di New York come dj, adesso Mielke lavora per Q Entertainment e ha recentemente scelto e adattato la colonna sonora di Lumines: Electronic Symphony. "Sono propenso a credere che abbiamo toccato il fondo; il 95% dei videogiochi musicali consistono oggi nel colpire le barre colorate delle note con una ripetizioe meccanica", afferma Mielke. "Il genere è arrivato ad un punto morto, bisogna rinnovarlo".



JAMES BARNARD

James Barnard è il creatore di Hiragana Pixel Party, un videogioco per iPhone che utilizza il ritmo per insegnare il Giapponese. "Attualmente c'è una vasta gamma di differenti meccanismi di giocabilità, da prodotti come Child of Eden a sparatorie a colpi di ritmo come Groove Coaster e Pulse", afferma Barnard. Sebbene i videogiochi di strumenti musicali siano in punto di morte, chi, 15 anni fa, avrebbe potuto prevedere qualcosa come Rock Band? Il fatto che le più popolari band del mondo abbiano messo a disposizione i loro migliori brani e abbiano permesso di includerli nel contenuto del gioco dimostra che oggi i videogame godono di molta più credibilità".

“Se Activision fallisce con Dj Hero, è giunto il momento di nuove idee” James Mielke

Non importa quanto il genere rhythm-action si sia evoluto nel passare da giochi in stile Parappa di Simon Says ai simulatori di musica autorizzata come Guitar Hero e simili; James Mielke ha un'opinione. La bomba Rock Band è esplosa e se il genere rhythm-action vuole continuare a sopravvivere deve evolversi ancora una volta in qualcosa di diverso. Sembra che, parte di questa evoluzione, avverrà tramite uno scambio incrociato.

Osservando i più rinomati videogiochi musicali del 2012, notiamo che molti di questi hanno combinato i meccanismi del rhythm game con quelli di altri generi. Rhythm Thief & The Emperor's Treasure di April ha affiancato ai suoi rhythm-action minigame l'avventura in stile Professor Layton; Theatrhythm Final Fantasy trasforma il J-RPG in un'odissea musicale; mentre un gran numero di videogiochi indipendenti come KickBeat, Hiragana Pixel Party e Beat Sneak Bandit stanno trasportando il nucleo centrale dei rhythm-action in aree del tutto inaspettate.

“Si tratta della stessa evoluzione che ha interessato tutti i generi di videogame” spiega il direttore di KickBeat, Neil Sorens. “Il motivo per cui nei videogiochi musicali si stia verificando solo adesso è che il genere musicale non è stato esplorato così a fondo quanto gli altri; e con il calo di popolarità dei band game, c'è spazio per qualcosa di nuovo”.

È possibile, dunque, che stiamo affrontando la categoria rhythm-action nel modo sbagliato? La tendenza che sta prendendo piede adesso, ossia di mescolare diversi generi, potrebbe non essere un modo per migliorare i videogiochi di musica, ma potrebbe, in realtà, essere un modo di usare la musica per migliorare le altre categorie. “Non sono sicuro che la gente voglia fondere i videogiochi di musica con altri generi; penso invece che sia un modo per poter migliorare la giocabilità di questi ultimi attraverso la musica” afferma l'autore di Hiragana Pixel Party, James Barnad. Dopo tutto, chi acquista il suo gioco per iPhone lo fa con l'intenzione di imparare il giapponese, gli elementi dei rhythm game hanno il semplice scopo di favorire questo apprendimento.

“Mihiro, la protagonista del gioco, salta fuori e legge ad alta voce alcune lettere giapponesi a ritmo di musica, dovete ricordare il ritmo e il suono del simbolo e nella fase successiva dovete ripetere la frase, colpendo le lettere corrette al momento giusto del brano musicle”, spiega Barnard. “L'alternativa è che Mihiro legga ad alta voce le lettere mostrandovele in inglese e voi dovrete colpire il simbolo giapponese equivalente. Dato che il gioco vi impegna su molti livelli: memoria, musica, logica, riflessi e senso del ritmo, non noterete neanche di stare imparando”.

L'autore di Beat Sneak Bandit, Simon Flesser, è d'accordo nel considerare la musica una grande risorsa fra gli strumenti di un designer di videogiochi, sottolineando che la sua idea principale era quella di un puzzle game e secondariamente di un rhythm game. La concezione puzzle di Beat Sneak Bandit è estremamente rigida. La musica può assumere molte forme, ma le teorie del ritmo 4/4 e ritmo contro rumore sono estremamente rigide e i principi sui quali il videogioco si basa sono completamente adatti ad un puzzle game.

Penso inoltre che ci sia qualcosa nel ritmo che in un certo qual modo parla direttamente al cervello”, aggiunge Flesser. “In quanto giocatore ti ritroverai in uno stato simile alla trance mentre giochi. C'è qualcosa di molto interessante nell'utilizzare quei condizionamenti; conosci le regole, ma una parte del tuo cervello ti dice di agitarti e farti prendere dal panico. Sembra in certi momenti un esercizio del cervello; è come se il cervello si stesse divertendo.

Il cambiamento che sta colpendo questa categoria solleva una domanda, ossia se possiamo adesso aspettarci un allontanamento dai brani autorizzati di RockBands per tornare alla musica originale fatta apposta per un videogioco. Gli appassionati di Parappa The Rapper e Paradise sosterranno senza dubbio il fatto che la musica originale può funzionare a meraviglia per un rhythm-action game, sebbene il nostro gruppo di esperti abbia opinioni diverse sulla questione.

“Buona musica non significa buon livello di design”,



Masaya Matsuura ci svela il segreto per un buon rhythm game, “avere l'impressione di poter toccare direttamente la musica”. Il videogioco per Wii, Major Minor's Majestic March tenta di fare proprio questo.

BIS IL RITORNO DEL GRANDE RITMO, 2012.

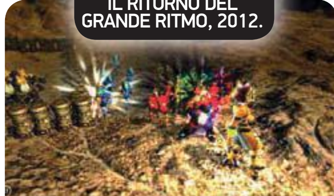


1. THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Il venticinquesimo anniversario dell'uscita di FF viene celebrato riproponendo i brani preferiti dai fan in un ibrido RPG/rhythm-action game con 3DS touch control simile a quello della serie Ouendan. Inizialmente pensato per il DS, è stato trasferito al 3DS per include le incredibili 70-strong tracklist. Altri 50 brani sono stati pensati come DLC.

USCITA: 6 LUGLIO

BIS IL RITORNO DEL GRANDE RITMO, 2012.



2. ORGARHYTHM

Ideato da Takashi Hirai (Space Channel 5, Rez), Orgarhythm è un RTS game per PS Vita che richiede ai giocatori di battere con le dita differenti ritmi per sferrare differenti attacchi. Man mano che la battaglia cresce, anche la musica fa lo stesso; ogni nuova unità aggiunge un nuovo elemento alla colonna sonora. È interessante notare che l'editore americano XSEED sta incoraggiando i musicisti in erba a mettere a disposizione i loro brani per essere usati come DLC in futuro.

USCITA: DA ANNUNCIARE.

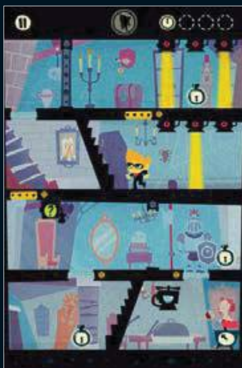
BIS IL RITORNO DEL GRANDE RITMO, 2012.



3. KICKBEAT

Un fighting game in cui i giocatori dovranno essere all'altezza del ritmo per portare a termine un combo, KickBeat contiene musica autorizzata, ma permette anche ai giocatori di importare i loro MP3. “Funziona più o meno come gli altri beat-matching game, a parte il fatto che personaggi animati in 3D prendono il posto di barre, frecce, icone ecc., nel comunicarti quando è il momento di premere il bottone”, afferma il direttore Neil Sorens. “Quando ci riesci, invece che far sparire in un flash il piccolo segnale, il tuo personaggio colpisce il nemico con una mossa di arti marziali”.

“Dato che la popolarità dei band game sta diminuendo, c'è spazio per qualcosa di nuovo” Neil Sorens



"Mi sorprende vedere che alcuni generi musicali che sarebbero ottimi per i rhythm game, vengo usati così di rado", afferma l'autore di Beat Sneak Bandit, Simon Flesser. "Sicuramente mi piacerebbe giocare ad un rhythm funk, soul o anche ska/rock steady game. Molte canzoni di James Brown costituirebbero, per esempio, eccellenti livelli.

sostiene Flesser. "I brani devono avere un buon design, così come i livelli devono avere un buon design in un videogioco basato sui livelli. Credo che sia un enorme problema per quanto riguarda i videogiochi musicali che contengono musica autorizzata. Sicuramente, Jimi Hendrix è fantastico, ma questo non significa che tutte le sue canzoni possano tramutarsi in livelli eccezionali. Nello scegliere la musica per Beat Sneak Bandit ho subito capito che molti dei miei circuiti erano troppo complicati e avevano molti strati. Ho dovuto semplificarli, accentuare tutte le battute in modo che si armonizzassero con i livelli e il sistema di giocabilità stesso".

Comporre apposta per i rhythm game ti permette di avere libertà", concorda Mielke "hai la capacità di scrivere appositamente per il tipo di atmosfera che stai cercando di creare. Ma c'è un compromesso, e questo consiste nell'essere in grado di usare musica autorizzata famosa. Per Lumines Electronic Symphony abbiamo pensato di utilizzare tutti brani originali con una manciata di brani autorizzati per renderlo più attraente. Ma alla fine abbiamo deciso di ricorrere a tutti brani autorizzati per avere un maggior impatto e identificare la gamma completa di dance music. Ma ciò ci ha condizionato in molti modi, sul piano tecnico ci siamo sentiti limitati nel montaggio e nell'adattamento di questi brani. Se avessimo usato musiche originali non avremmo avuto nessuno di questi problemi".

Akira Yamaoka, comunque, ci ricorda giustamente che la scelta dei brani è inutile senza una buona progettazione e realizzazione. "Il fatto che un videogioco sia divertente oppure no dipende da come i programmatori e i progettisti usano la musica per rendere il gioco divertente. Per esempio, se il sistema di gioco richiede al giocatore di spingere dei pulsanti, bisogna progettarlo in modo che sia divertente premere i pulsanti. Anche se alcuni brani possono essere stati creati appositamente per un videogioco, non significa necessariamente che vadano bene nel videogioco".

Se è possibile fare una distinzione fra brani autorizzati e originali, sembra che la musica autorizzata rimanga necessaria come il pane nei band e dancing game, mentre prodotti più originali richiedono brani originali, ad eccezione di Lumines e Thatrhythm Final Fantasy. Questi ultimi giochi hanno in realtà molto più in comune di quanto possiate pensare; entrambi utilizzano brani autorizzati in maniera tutt'altro che ovvia. Le canzoni di Lumines, per esempio, sono sistemate in modo che il gioco diventa simile ad un LP, con una intenzionale progressione emozionale; Theatrhythm, invece, prende le canzoni scritte per i precedenti videogiochi di Final Fantasy e li propone in nuovo contesto che ne amplifica la risonanza emozionale.

I rhythm-action game sono riusciti a emozionare i giocatori in modi che altri generi potrebbero solo sognarsi. Basta suonare "Lengendary Theme" di Gitaroo Man oppure "Over the Distance" di Ouendan e cercare di non commuoversi per la loro perfetta sintonia fra narrazione, musica e interazione. Questo

> "Prevedo che i videogiochi sostituiranno o completeranno i tradizionali video musicali"
> James Barnard

BIS
IL RITORNO DEL GRANDE RITMO, 2012.



4. BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Il terzo capitolo della saga musicale di Nintendo, conosciuta in Europa con il titolo di Rhythm Paradise, è stato lungamente atteso nel vecchio continente. Ma ne è valsa la pena, perché la versione nostrana della collection di "rhythm minigame" del team WarioWare è l'unica ad avere la colonna sonora inglese e giapponese insieme sullo stesso disco. È la versione definitiva del gioco.

USCITA: 6 LUGLIO

BIS
IL RITORNO DEL GRANDE RITMO, 2012.



5. ROCK BAND BLITZ

Un nuovo Rock Band senza gli strumenti di plastica sembra pazzesco, ma è un altro eccellente modo per suonare musica autorizzata ritornando alle radici come Amplitude e Frequency di Harmonix. "Proprio adesso hanno detto che il videogioco uscirà con 25 brani, ma spero che utilizzi il catalogo completo di Rock Band", afferma James Barnard. "In questo modo, dopo aver comprato Rock Band Blitz avrete un gioco nuovo di zecca a cui giocare con il catalogo musicale di Rock Band", Buone notizie, sarà esattamente così!

USCITA: 6 LUGLIO

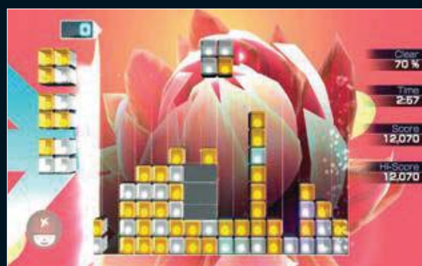
BIS
IL RITORNO DEL GRANDE RITMO, 2012.



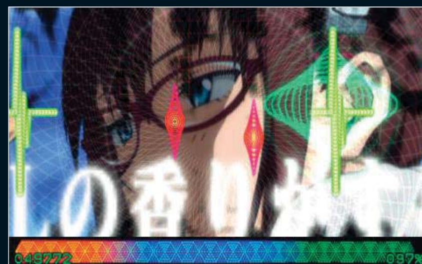
6. SOUND SHAPES

Quando Masaya Matsuura parla di rhythm game che contemplano il processo di creare musica all'interno del gioco, non riusciamo a pensare ad altro che a Sound Shapes. Sotto la direzione di PS Vita, per gentile concessione di Jonathan Mak, creatore di Everyday Shooter, questo originale videogioco utilizza i panneli touch di Vita per organizzare la musica visualizzando forme sullo schermo finchè arrivate a comporre il brano di cui siete soddisfatti. "Potete poi condividere via internet le basi musicali. Questo è il futuro.

USCITA: DA ANNUNCIARE.



Sebbene la maggior parte dei videogiochi di Q Enterteinment non siano rhythm-action, titoli come Lumines e Child of Eden attingono da questa categoria per migliorare lo stato d'animo del giocatore.



Akira Yamoka ha lavorato a Evangelion Sound Impact per Grasshopper e svela che il segreto per un buon rhythm game è "far si che i giocatori siano immersi nella musica e siano completamente parte di essa".

IL RHYTHM-ACTION SI MESCOLA

Se il rhythm-action deve sopravvivere lo farà grazie ad un influsso incrociato con altre categorie di gioco. Ecco come gli attuali gruppi di videogiochi musicali fanno esattamente ciò.



L'autore di Hiragana Pixel Party, James Barnard ha idee bizzarre riguardo al genere. "Si potrebbe potenzialmente realizzare un FPS musicale, e se venisse fatto sarebbe meglio usare un mouse e una tastiera", suggerisce.



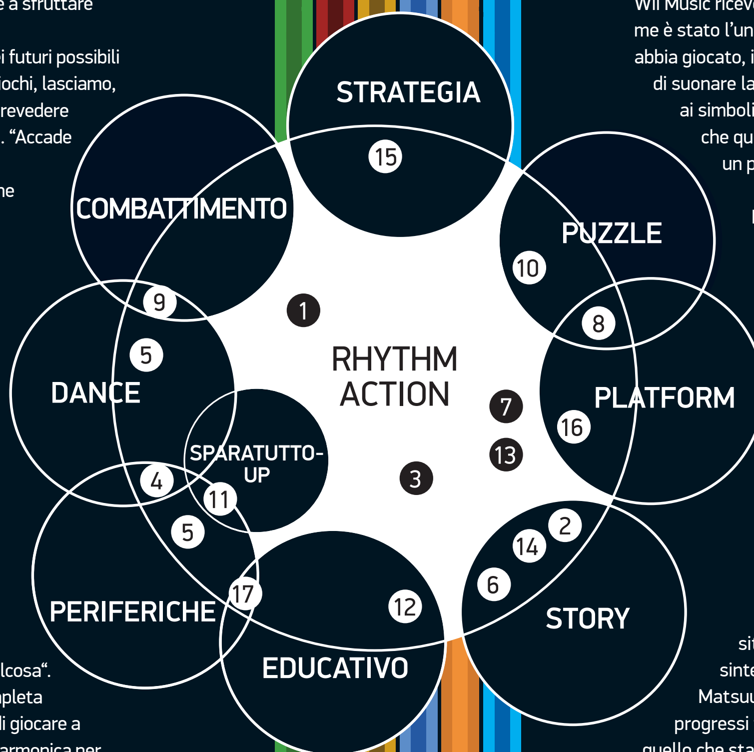
Kickbeat usa un fusione di brani autorizzati e musica originale, prendendo il meglio da entrambi i mondi per il suo ibrido rhythm-combat game.

1 BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE.
2 RHYTHM THIEF & THE EMPEROR'S TREASURE
3 ROCK BAND BLITZ
4 DANCE CENTRAL 3
5 JUST DANCE 4
6 REBUILD OF EVANGELION: SOUND IMPACT

è un punto di forza che i videogiochi di musica o di rhythm-action dovrebbero continuare a sfruttare nell'evolversi.

Questo, certamente, è solo uno dei futuri possibili per la categoria più giovane di videogiochi, lasciamo, quindi, ai nostri esperti il compito di prevedere dove arriverà il genere rhythm-action. "Accade in ogni ambito" dice Sorens. "Proprio come la gente si stanca di una canzone ripetuta, così vogliono novità nei loro videogiochi musicali".

"Prevedo che i videogiochi sostituiranno o completeranno i tradizionali video musicali o forse diventeranno un nuovo modo per acquistare musica" afferma Barnard, mentre Mielke aggiunge "Sicuramente qualcuno troverà il modo di introdurre innovazioni e fare qualcosa di più interessante della semplice offerta di musica autorizzata e monotoni abbinamenti di pulsanti. Se qualcuno riuscisse a trovare il modo di trasformare West Side Story in un videogioco, si potrebbe arrivare a qualcosa". "Dovrebbero proporre una nuova completa interfaccia" dice Flesser. "Immagina di giocare a un videogame con un violino o una fisarmonica per controller!".



"È stato un po' deprimente vedere un gioco come Wii Music ricevere così tante critiche", continua. "Per me è stato l'unico vero videogioco di musica a cui abbia giocato, in quanto simulava la soddisfazione di suonare la musica e non reagire semplicemente ai simboli sullo schermo. Mi sarebbe piaciuto che quella direzione fosse stata esplorata un po' di più".

È un sentimento con cui anche Masaya Matsuura concorda e, in quanto padre del genere, sembra giusto lasciargli l'ultima parola, "grazie alla diffusione di apparecchi come terminali tablet, applicazioni multiuso che una volta erano costose e specialistiche sono diventate più comuni e accessibili. I videogiochi di musica hanno utilizzato tradizionalmente musica esistente, ma un'altra possibilità potrebbe essere quella che il processo di fare musica sia lo scopo del gioco". "Stavo giocando in qualche sito web, dove puoi suonare il sintetizzatore modulare", conclude Matsuura. "Sono ancora sbalordito dai progressi tecnologici di oggi. Immaginate solo quello che stavo facendo nel 1981 e confrontatelo con oggi".

> "Una possibilità potrebbe essere quella di far si che il processo di creazione della musica diventi un gioco".
> **Masaya Matsuura**

7 WINTA
8 BEAT SNEAK BANDIT
9 KICKBEAT
10 LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY
11 CHILD OF EDEN
12 HIRAGANA PIXEL PARTY
13 GROOVE COASTER
14 THEATRHYTHM FINAL FANTASY
15 ORGARMYTHM
16 SOUND SHAPES
17 ROCKSMITH



Sebbene i giocatori di Sound Shapes mettono insieme la musica da sequenze di suoni, quelle sequenze sono realizzate da veri compositori, incluso il musicista electro Deadmau5.

NON È UN PIANETA PER JEDI

GIOCHETTI MENTALI? SALTI ACROBATICI? SPADE LASER? ROBA DA SMIDOLLATI. IN STAR WARS1313 SOLO I PIÙ DURI SOPRAVVIVONO E L'UNICA FORZA A CUI BISOGNA CREDERE È QUELLA BRUTA. GAME REPUBLIC SI È INFILTRATA NEGLI STUDI DI LUCASARTS, A SAN FRANCISCO, PER INVESTIGARE SU COME UN FORMIDABILE DREAM TEAM DI CREATIVI INTENDE MOSTRARCI IL LATO PIÙ OSCURO E MALVAGIO DELLA GALASSIA LONTANA LONTANA.

A cura di Guglielmo De Gregori







La scena la conosciamo tutti. Ingresso vietato ai droidi, la peggiore feccia dell'universo e un orecchiabile motivo suonato da un quintetto jazz alieno. Ci riferiamo naturalmente all'ingresso di Luke nella cantina di Mos Eisley, uno dei momenti più iconici di Star Wars: Episodio IV. A quanto pare, proprio quei brevi attimi sarebbero colpevoli anche di aver acceso la proverbiale lampadina di Dominic Robilliard, direttore creativo di Star Wars 1313, ultimo gioco dedicato all'immortale Saga e mostrato quasi nell'ombra in un booth dell'ultimo E3. Game Republic ha incontrato Dominic e il suo team a San Francisco, nei leggendari studi di LucasArts Entertainment, per gettare un po' di luce su quello che sembra essere il più interessante progetto legato a Star Wars degli ultimi dieci anni. "Potrei dire che per me tutto Star Wars inizia dalla scena della cantina: quand'ero piccolo la cassetta su cui era registrato il film partiva solo da quel punto!" ci racconta Dominic, tornando molto indietro negli anni per descrivere l'insolita genesi della sua influenza creativa. "Mi è sempre piaciuto fantasticare su cosa si celasse dietro quel sottobosco criminale, che si vede solo in una breve sequenza. Il gioco è un'occasione per esplorare un luogo a cui si fa spesso riferimento, ma che non è mai stato veramente mostrato." È con questo spaccato di vita infantile, uno dei tipici aneddoti che ogni fan degno di questo nome può raccontare, che può essere in effetti sintetizzata la premessa che anima Star Wars 1313, il primo gioco maturo e adulto dedicato all'universo creato da George Lucas. Si tratta di un'impresa assolutamente ambiziosa, dal momento che neanche i film sono mai andati oltre i toni dell'intrattenimento per famiglie. Ma il mondo dei videogiochi, che ha assistito a sperimentazioni narrative come Jedi Knight o Knights of the Old Republic (e, seppur con riserve, citiamo anche Il potere della Forza), è probabilmente la dimensione più adatta ad accogliere il progetto 1313. Come dicevamo, il gioco è la scena della Cantina elevata alla massima potenza. L'avventura sarà ambientata nel settore 1313, appunto, il luogo più vicino al nucleo del pianeta Coruscant. Se di questo pianeta ricordate la pittoresca skyline sospesa tra le nuvole o le immacolate aule del Senato Galattico, non potreste essere più fuori strada di così. Quello che invece andremo esplorare, è letteralmente il suo lato più oscuro, un abisso senza speranza in cui la luce del sole riesce a filtrare soltanto a malapena. Qualcuno ha malignato che questa ambientazione cattiva e malsana sarà la scusa per rifilarci l'ennesimo gioco tutto sangue e arti mozzati, in salsa Star Wars. Dominic, al contrario, ha dei progetti molto diversi e una visione ben chiara in mente. "Abbiamo lavorato molto sui



PIÙ REALE DEL REALE

Dire che la tecnologia usata per Star Wars 1313 è affascinante, sarebbe semplicemente riduttivo. Negli studi di LucasArts, abbiamo assistito con i nostri occhi alla creazione del trailer passo per passo, con le movenze dei personaggi riprese tramite la motion capture. Ad averci colpito di più, è sicuramente la qualità nella ricostruzione dei volti dei personaggi. Dal volto dell'attore protagonista, quasi interamente ricoperto di marker e ripreso da più angolazioni, è stato ripreso un modello 3D talmente realistico che era possibile riconoscere i micromovimenti degli occhi e addirittura il brevissimo istante in cui le labbra, parlando, si appiccicano impercettibilmente tra di loro. Che ci sia aria di next-gen, in casa Lucas?

personaggi che incontrerete e sulle situazioni che affronterete di volta in volta. Non vogliamo certo proporre la classica sequela di esplosioni fini a se stesse." Se dobbiamo stare alle sue parole, la narrazione sicuramente ricoprirà un ruolo fondamentale all'interno del gioco e del resto, come è emerso più volte parlando con gli sviluppatori, scopo del team è proprio dare forma alle mille storie che possono essere ambientate in una simile location. 1313, come avrete capito, non è certo un territorio in cui gli Jedi si sporcherebbero i loro eleganti mantelli, ma è piuttosto una dimora perfetta per gentaglia come avventurieri alla Han Solo, sporchi affaristi, spacciatori e naturalmente cacciatori di taglie. Proprio come il protagonista, in realtà ancora privo di volto e biografia ufficiale. Non è stata ancora resa nota la timeline durante la quale sarà ambientato il gioco, ma si sa già per certo che gli eventi avranno un respiro meno ampio rispetto a quello preso in esame dall'esalogia cinematografica, privilegiando invece un'ottica più ristretta e per certi versi persino intimistica. Niente Jedi, dicevamo, e del resto la posizione di Dominic in merito è chiaro: "Non sono interessato al classico scontro tra bene e male. Voglio creare invece qualcosa di molto più cupo e riflessivo, che vada ad approfondire le sfumature di grigio dell'universo di Star Wars." La sezione 1313 rappresenta d'altronde un deciso cambio di direzione rispetto alla media di quanto si è visto negli oltre 30 anni della serie, almeno a giudicare dai concept art mostratici dai visualizer di LucasArts durante la nostra visita allo studio. Di primo acchito, quello che abbiamo visto è un panorama molto simile alla Los Angeles cyberpunk di Blade Runner, o alla Shanghai di Deus Ex: Human Revolution (o direttamente la sua controparte reale). L'atmosfera che si respira è marcatamente noir, con elementi dello scenario, come le fognature o uno squallido negozietto illuminato dal neon, che ricordano più il nostro mondo che le visioni comunemente associate a Star Wars. C'è una spiegazione anche per questo: in un oltremondo sotterraneo come quello di 1313, la tecnologia non ha avuto modo di svilupparsi in maniera massiccia e lussureggiante come sulla superficie del pianeta Coruscant. Le due facce del pianeta, potremmo quasi dire, si trovano in un rapporto simile a quello che intercorre tra i grattacieli e le favelas di Rio de Janeiro. Ciò non vuol dire assolutamente che il flavour caratteristico della Saga sarà in alcun modo assente, ci assicurano i designer, che si sono invece accertati di mantenere l'ambientazione originale e al tempo stesso immediatamente riconoscibile per i fan più accaniti. Le forme di edifici e veicoli iconici (ci è persino capitato di scorgere un Millennium Falcon) o la presenza dei modelli di droidi più famosi, sarà lì a ricordarci continuamente che abbiamo davanti un gioco di Star Wars al 100%. È chiaro a questo punto come Dominic e soci abbiano gettato le fondamenta di un poderoso impianto narrativo. E, trovandoci in LucasArts, tempio dello storytelling visivo e degli effetti speciali, non abbiamo dubbi che possano contare su un'infrastruttura capace di sostenere le loro ambizioni creative. Non ci sbagliamo. "Star Wars 1313 è realizzato fianco a fianco con i creativi di Industrial Light & Magic. Identificare le nostre necessità e richiedere la collaborazione è stata la soluzione più naturale



“Potrei dire che per me tutto Star Wars inizia dalla scena della cantina: quand’ero piccolo la cassetta su cui era registrato il film partiva solo da quel punto!” Dominic Robrilliard





■ Left: I volti dei protagonisti non sono ancora quelli definitivi. Dobbiamo aspettarci qualche sorpresa nella versione finale?

■ Down: Graficamente parlando, il gioco appare già solidissimo, tanto che c’è chi parla di next gen.





Nome:
Kim Libreri
Ruolo:
Visual Effects Supervisor, Industrial Light & Magic
Progetti precedenti:
Matrix, La guerra dei mondi, Super 8

Che cosa significa lavorare a un videogioco piuttosto che a un film?
Ci sono tante differenze, la prima delle quali è che quando produci un frame in un film ci vogliono 10 ore per renderizzarlo. In un videogioco, invece, tutto viene renderizzato in 3 millisecondi, per cui dobbiamo assicurarci che ogni elemento si muova adeguatamente in tempo reale. Non solo, dobbiamo anche gestire l’equilibrio tra qualità visiva e performance del gioco.

In che modo intendete trasmettere emozioni tramite il gioco?
Abbiamo uno script dal taglio molto emozionale, e vogliamo che i nostri attori lo rendano bene. Per questo, ci concentriamo molto sul casting e scegliamo degli attori adatti; i migliori sono quelli che hanno lavorato alle serie TV. Un tempo gli stessi animatori facevano il mocap e poi venivano doppiati. Noi invece vogliamo degli attori genuini, bravi e con esperienza, e li abbiamo diretti sul palco proprio come se stessimo lavorando a un prodotto live action.

Quale sarà la divisione tra le cutscene e le parti di gameplay?
Tutto viene ideato dallo stesso reparto, per cui non si percepirà il passaggio da un momento all’altro, dal momento che tutto funziona il real time e avrà lo stesso aspetto e livello di qualità. In questo modo i game designer hanno grande flessibilità, dal momento che ogni pezzo è potenzialmente usabile anche per il gameplay.



Nome:
Michael Koperwas
Ruolo:
Lead Artist, LucasArts Entertainment
Progetti precedenti:
Star Wars: Episodio 2 – L'attacco dei cloni, Rango, The Avengers

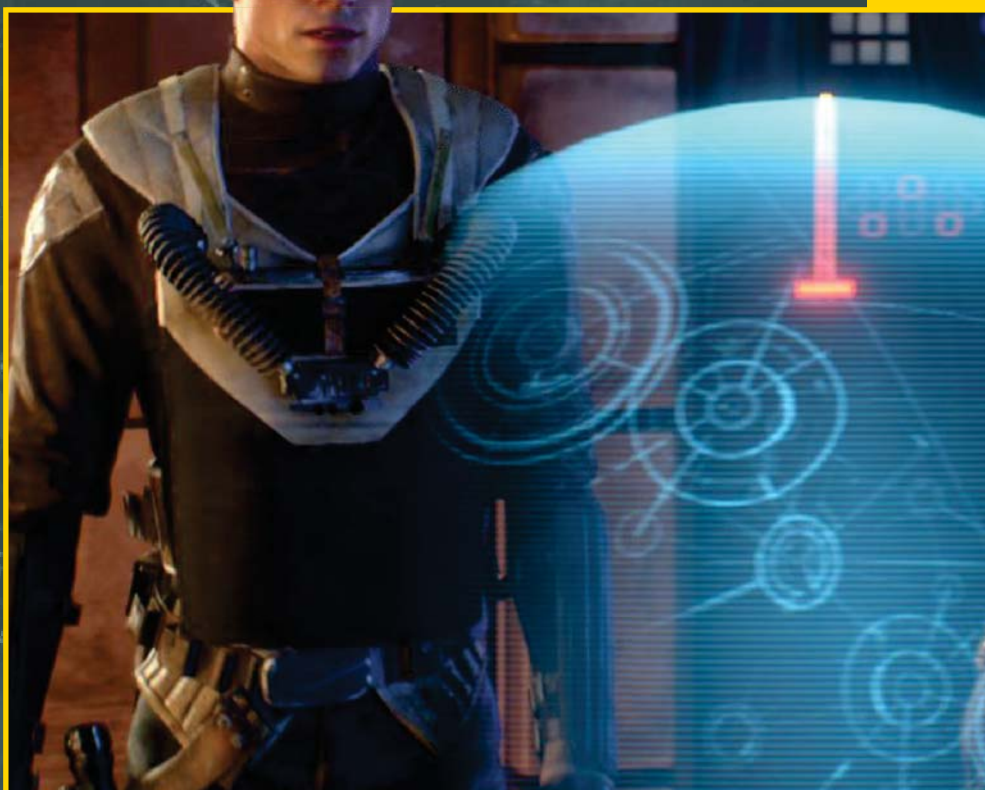
Qual è la differenza rispetto al tuo lavoro nel cinema?
Ce ne sono tante, ma in realtà ad avermi colpito sono le somiglianze. Per esempio, ho potuto riprendere la tecnologia per le espressioni facciali che ho usato per Hulk, in The Avengers, e sfruttarla per i personaggi principali di 1313. Nei film però basta che usi quello che si trova nelle inquadrature, nei giochi invece devi creare da zero ogni singolo dettaglio.

Quanto saranno importanti le facce all'interno del gioco e come guideranno le emozioni?
Per noi è un elemento cruciale da realizzare. Spesso nei giochi i volti dei personaggi non vengono mostrati e questi parlano il meno possibile, si punta ad altri aspetti. Ma noi intendiamo realizzari al meglio possibile, in modo da creare una connessione tra il giocatore e i personaggi che vede a schermo, farlo sentire come se stesse interagendo con loro.

Che tipo di attori servono in un videogioco?
Non basta prendere semplicemente degli attori famosi o molto bravi, serve qualcuno adatto al motion capture e per questo è necessario fare numerose sessioni di casting. In un film, inoltre, sappiamo sempre dove si trova la telecamera, perché è il regista a deciderlo. Il discorso è completamente diverso in un gioco, dove invece il regista è tutti gli effetti il giocatore. Per questo, lavorare alla motion capture per un attore diventa molto più simile a un lavoro teatrale.

"Quello di Star Wars 1313 è un mondo ostile, oscuro, e pieno di pericoli. Per renderlo verosimile bisogna che sia abitato da personaggi credibili, che esprimano la drammaticità di ci che li circonda" Dominic Robrilliard

durante il processo creativo" ci racconta Dominic. "Sono persone di grandissimo talento, esperti della CGI in real time e della narrazione cinematografica. Averli nel team è cruciale: sono persone che una settimana prima di entrare lavoravano a produzioni come The Avengers! Ma sono anche molto umili, amano lavorare su grandi progetti e imparare sempre cose nuove." La presenza di ILM, etichetta coinvolta in praticamente ogni blockbuster cinematografico vi possa venire in mente, non è solo un roboante claim da ufficio PR. Quella a cui abbiamo potuto assistere negli studi di LucasArts è invece una collaborazione stretta ed efficace, che tramite un esteso uso della motion capture sembra voler riscrivere il modo in cui si fanno i videogiochi, avvicinandolo molto di più al processo creativo dei film... e viceversa. Non che negli ultimi anni siano mancati simili esperimenti, tra il malinconico Heavy Rain di Quantic Dream o il free roaming investigativo L.A. Noire di Team Bondi. Ma a fare la differenza, è ovviamente l'ineguagliabile curriculum di ILM in campo cinematografico. Mentre non è ancora chiaro che tipo di gioco sarà esattamente Star Wars, è invece evidente il ruolo rivestito dalle performance attoriali all'interno dell'avventura vera e propria. Il trailer mostrato all'E3, ci viene fatto sapere, è girato interamente in tempo reale, e a livello di realizzazione non c'è differenza tra le cutscene e i momenti di interazione vera e propria. Come ci tiene a ricordare Dominic: "Quello di Star Wars 1313 è un mondo ostile, oscuro, e pieno di pericoli. Per renderlo verosimile bisogna che sia abitato da personaggi credibili, che possano esprimere tramite i loro volti tutta la drammaticità di ciò che li circonda". È evidente che, per rispondere alle esigenze creative di Dominic, i soliti modelli 3D monoespressione non possono essere di



grande aiuto (a meno di non scoprire che Han Solo faccia parte della sceneggiatura). Le movenze dei personaggi, e ancor più le espressioni facciali, ricopriranno invece un ruolo determinante all'interno di quella che sembra essere una spettacolare avventura su binari in stile Uncharted. Le potenzialità di un simile approccio sono emerse in parte già all'interno dello spettacolare trailer mostrato all'E3, e l'impiego degli attori all'interno del gioco sarà una componente fondamentale per la caratterizzazione generale. Durante le sparatorie, ad esempio, potremo vedere il volto del protagonista in copertura corrugarsi per la fatica, mentre Dominic ha già accennato a tutta una serie di situazioni di carattere narrativo costruite intorno a un'espressività dei volti estremamente realistica. Immaginate la reazione di un losco personaggio che siete chiamati a minacciare, o magari il volto sofferente di un abitante del settore 1313 che chiederà il vostro aiuto. La parola d'ordine, insomma, sembra essere più di tutto l'empatia. Sono invece ancora molte le incognite collegate al progetto Star Wars 1313, sopratutto per quanto riguarda il gameplay vero e proprio. Dominic, pur non sbottonandosi più di tanto (rischierebbe di rivelare troppi dettagli sul personaggio principale, cosa che per tutto il tempo ha largamente evitato), anticipa un'esperienza lineare ma con un ampio grado di libertà al suo interno: "Ogni situazione nel corso dell'avventura potrà essere affrontata adottando diversi tipi di approcci, e questo vale tanto per le sezioni di combattimento che per quelle platforming." Essendo il nostro (anti)eroe un cacciatore di taglie, è lecito immaginare una grande quantità di gadget a sua disposizione e tra gli obiettivi del team c'è proprio quello di farci sentire potenti, nonostante stiamo controllando un personaggio privo di facoltà soprannaturali. Quel che è certo, è che Dominic intende fornire una grande quantità di opzioni di gameplay, come a rassicurarci che l'anima e le tecnologie di matrice inevitabilmente cinematografica non andranno a incidere in negativo sull'interazione vera e propria. "È importante tenere a mente che si tratta soltanto di mezzi per raggiungere uno scopo, ovvero raccontare una storia coinvolgente tramite il gioco. Altrimenti, si rischia di basare tutto sulla tecnologia e realizzare un titolo privo di contenuti." Parole che siamo sinceramente contenti di sentire. Se è vero che le incognite di Star Wars 1313 sono ancora numerose, è altrettanto vero che che il feeling nei confronti del progetto non può che essere positivo. Dominic e il suo team sembrano aver trovato la giusta chiave non solo per creare un buon videogioco, ma soprattutto per raccontare una buona storia di Star Wars. Un salto nel vuoto, sicuramente, ma verso un abisso oscuro in cui non vediamo l'ora di perderci con i nostri occhi e con la nostra anima.

■ Down: Per i fan di Star Wars, il ritorno in campo di LucasArts può essere salutato come una vera manna dal cielo. L'impressione è che stiano facendo le cose in grande.







ANTEPRIME

HARDER BETTER FASTER STRONGER

La crisi non ha risparmiato nessuno, né tantomeno i grandi nomi dell'industria videoludica. Nel migliore dei casi abbiamo assistito a ingenti tagli di personale; nel peggiore, allo scioglimento di interi studi. In questo senso, a suscitare clamore di recente è stata la prematura chiusura di team di sviluppo validi quali 38 Studios, Radical Entertainment e Rockstar Vancouver. Le circostanze sono più o meno le stesse: all'uscita di un titolo dall'alto tasso qualitativo ed elevato potenziale commerciale (in ordine: Kingdoms of Amalur, Prototype 2 e Max Payne 3) non è corrisposto, nei fatti, un adeguato rientro economico. Insuccesso che, di questi tempi, si paga a un prezzo più elevato rispetto al passato. Tra i tanti nomi di società a rischio chiusura c'è quello di THQ. Gli americani hanno già chiuso i battenti di ben cinque studi, e affidano ora le proprie sorti ai titoli che trovate in anteprima nelle prossime pagine (oltre che all'ottimo Darksiders II, in recensione qualche pagina più in là). Proprio guardando la line-up THQ, mi sorge la domanda: come si esce da questa dannata crisi? Meglio puntare su serie rodate ed economicamente affidabili (WWE 13) o scommettere su idee rischiose ma potenzialmente vincenti (Southpark in salsa GdR e, per certi versi, Metro: Last Light)? Volendo fare i romanici, ci verrebbe da preferire la seconda risposta. Troppe volte, anche su queste pagine, ci siamo trovati a rimproverare ai videogiochi moderni una cronica mancanza di originalità e di coraggio. Ma, alla luce dei recenti eventi, dobbiamo davvero biasimare chi opta per la strada più sicura e mette in salvo il futuro di centinaia di dipendenti? E in ogni caso, se una Ubisoft a caso non riempisse le proprie casse con il suo Assassin's Creed annuale, avrebbe ugualmente il coraggio di investire sul Watch Dogs di turno?

Manuele Paoletti

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.



Injustice: Gods Among Us

CONCEPT ■ Un picchiaduro con protagonisti gli eroi DC, sviluppato da NetherRealm Studios, ma profondamente diverso da Mortal Kombat (anche da Mortal Kombat vs DC Universe, se ve lo stavate chiedendo).

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Playstation 3, Xbox 360, Wii U**
Origine: **USA**
Developer: **NetherRealm Studios**
Publisher: **Warner Bros.**
Genere: **Picchiaduro**
Uscita: **TBA 2013**
Giocatori: **2**

Profilo Ed Boon

Ed Boon è uno dei padri del picchiaduro, avendo realizzato, insieme a John Tobias, il primo Mortal Kombat. Ancora oggi è responsabile della serie a base di sangue e fatality. Ha anche lavorato ad Arctic Thunder, di Midway, e Blitz: The League.

Storia Ed Boon

Mortal Kombat
2009 (MULTI)

John Woo presents Stranglehold
2007 (MULTI)

Blitz: The League
2005 (MULTI)

Mortal Kombat
1993 (MULTI)

Fiore all'occhiello

Nonostante Mortal Kombat abbia, di diritto, un posto nella storia dei videogames, una gran parte di fan sono realmente affezionati a Mortal Kombat II, che ha introdotto la maggior parte degli elementi peculiari della serie.

Altro che Justice League...

Diciamocelo, i beat'em non hanno fatto molto per rinnovarsi e ampliare il proprio audience. Il fascino delle licenze altisonanti, in grado di attecchire sulle masse, non è mai stato accompagnato da un livello qualitativo sufficiente a giustificare l'acquisto del gioco da parte dei puristi del genere; d'altro canto, con le loro combinazioni di pulsanti impossibili da imparare e l'impostazione uguale a se stessa da circa vent'anni, i vari Street Fighter e Mortal Kombat prima, Virtua Fighter, Tekken e Dead or Alive poi, non si sono mai dimostrati clementi con i neofiti. A unire qualità, accessibilità e personaggi glamour in un unico videogioco ci pensa finalmente Injustice: Gods Among Us. L'intento dichiarato dei ragazzi di NetherRealm Studios, capitanati dal leggendario Ed Boon, è quello di dare una bella rinfrescata al genere e, possibilmente, avvicinare al sanguinolento mondo del picchiaduro una nuova generazione di potenziali appassionati. A fare da traino, almeno nelle intenzioni, saranno i personaggi che popolano il DC Universe, pronti qui a darsele di santa ragione per un motivo ancora non ben specificato (tranquilli, la trama dello Story Mode darà un senso al tutto, ci rassicurano gli sviluppatori). Superman, Batman, Flash, Wonder Woman e compagnia danzante sono pronti a dare una nuova immagine di sé, estremamente realistica per look grafico ma straordinariamente cinematografica in quanto a superpoteri e abilità. Abbiamo provato Injustice fianco a fianco con gli sviluppatori, direttamente negli studi di Chicago, ed è stato impossibile non avvertire la volontà condivisa di creare qualcosa di diverso rispetto al solito Mortal Kombat. Se le basi del gameplay rimangono grosso modo le stesse dell'apprezzato nono capitolo della saga di Scorpion e Sub-Zero (fatta eccezione per una leggera semplificazione dei comandi e l'introduzione delle mosse "gimmick", caratteristiche per ogni personaggio e attivabili con un solo pulsante), a stravolgere le carte in tavola sarà l'estrema interattività degli scenari. Può sembrare un dettaglio da poco, ma vi assicuriamo che non è così: lo sfruttamento dei repentini cambi di scenario e degli oggetti di scena, da una parte apre un ampio ventaglio di strategie per i giocatori più smaliziati, mentre dall'altra permette ai meno esperti di esibirsi in mosse spettacolari e appaganti senza dover passare giornate intere davanti ai tutorial. Gli effetti dell'interazione con lo scenario saranno inoltre diversi a seconda del personaggio utilizzato. La presenza di cutscene e scene di dialogo (nulla di invasivo) accentuano la natura cinematografica del gioco, quasi si volesse riprodurre su schermo una di quelle scazzottate tra supereroi che vanno tanto di moda al cinema negli ultimi tempi. Insomma, Injustice è un picchiaduro pensato per accontentare tutti, anche chi i picchiaduro non sa neanche cosa siano. E la sensazione è che l'obiettivo possa essere raggiunto.

Manuele Paoletti

Down: Le mosse Super prendono il posto delle X-Ray di Mortal Kombat. Si attivano nello stesso modo e sono altrettanto letali e spettacolari!





Insieme a John Tobias, Ed Boon ha dato i natali a uno dei picchiaduro più longevi e amati di sempre. Abbiamo chiesto al papà di Mortal Kombat del processo creativo alle spalle del nuovo Injustice: Gods Among Us, e abbiamo scoperto perché sarà diverso da tutti gli altri beat'em up in circolazione.

GR: Con un universo così vasto da cui pescare come quello DC, come vi siete orientati nella scelta e nella caratterizzazione dei personaggi? Avete ricevuto consigli o indicazioni dalla DC stessa?

EB: Ci sono tanti modi per caratterizzare un personaggio, dalle abilità, alla tipologia, dalle movenze al parco mosse, fino al voice acting. Con Injustice avevamo a che fare con i supereroi DC e abbiamo pensato subito a cosa volevamo vederli fare, chiedendo la stessa cosa alla casa madre. Loro sono stati incredibilmente cooperativi, solo in rari casi le nostre idee divergevano, e anche quando non erano d'accordo con noi hanno sempre proposto una loro alternativa. Sono al 100% dietro al progetto. Anche quando si tratta di personaggi iconici come Superman o Batman, sono stati aperti alle nostre modifiche e alla nostra visione. Il processo di collaborazione con DC riguarda ogni aspetto del gioco, è normale che quando una compagnia affida a un'altra un proprio prodotto voglia essere rappresentata nel migliore dei modi. Per ora abbiamo inserito i personaggi più famosi, per gli altri dobbiamo valutare la corrispondenza con la trama che stiamo scrivendo. Per quelli che non riusciremo a inserire ci sono sempre i DLC, ma non aspettatevi cose stupide come Krypto o Aqualad!

GR: Lo stile con cui i personaggi sono ritratti è piuttosto realistico e cinematografico. Ma voi vi sentite più vicini ai fumetti a i film loro dedicati?

EB: Nessuna delle due in realtà. Questi personaggi hanno preso vita nei fumetti, nei cartoni animati e al cinema, ma noi vogliamo offrire una quarta interpretazione, quella videoludica, che sia al pari delle altre. Graficamente sarà pure realistico, se vuoi anche iperrealistico... ma è pur vero che nella realtà nessuno vola nello spazio o fa il giro del mondo in pochi secondi! Forse, quindi, il cinema è il media a cui siamo più vicini, anche perché vogliamo che il nostro gioco dia la sensazione di essere un blockbuster cinematografico.

GR: Quando abbiamo saputo del rating T (per ragazzi) abbiamo pensato: "ok, stavolta niente sangue". E invece il sangue c'è! Come tratterete lo scottante tema della violenza in Injustice?

EB: Interessante. Credo che, solo per il fatto che siamo NetherRealm e abbiamo fatto in passato un certo gioco chiamato Mortal Kombat, ci verrà sempre chiesto: "quanto sangue c'è?" , " si possono tagliare le teste?", anche se dovessimo fare un gioco su Mickey Mouse. Noi continueremo sempre a rispondere: "ogni gioco è unico". E con Injustice abbiamo voluto fare un gioco sì duro, ma non violento a tutti i costi. La violenza qui è sostituita dalla spettacolarità e l'amplificazione dell'azione. È il nostro film di supereroi.

GR: Il genere dei picchia duro è rimasto sempre un po' troppo fedele ai suoi canoni, senza evolversi mai veramente dalle sue origini. L'interazione con gli scenari vista in Injustice è il vostro modo per dare un po' di pepe al genere? Ci sono altre cose che avevate in mente e che non è stato possibile implementare?



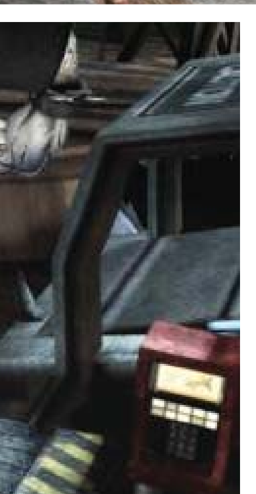
Up: L'interazione con lo scenario è uno dei punti focali attorno a cui ruota il lavoro di NetherRealm. Potrete utilizzare "oggetti di scena" e malmenare l'avversario lungo due o tre piani diversi per ogni stage. Al contrario di quanto provato in Dead or Alive 5, qui l'interazione è "vera" e fa la differenza.

EB: Non vogliamo rivoluzionare il genere. Vorremmo semmai farlo conoscere a un audience maggiore. Gli stage interattivi potrebbero essere un buon modo per farlo. Purtroppo, se provassimo a cambiare tutto, la gente ne rimarrebbe troppo confusa. Se lasci tutto uguale ti dicono che è sempre lo stesso gioco. Oggi come oggi succede soprattutto la seconda. I nuovi picchiaduro vengono giocati solo poche ore per venire presto abbandonati. Con Injustice, quindi, non vogliamo cambiare il genere ma il pubblico, accogliendo tutti i fan degli eroi DC che magari finora non hanno mai giocato a un picchiaduro.

GR: L'idea di Injustice è nata dopo l'esperienza con MKvsDC?

EB: No, molto più tardi, durante la lavorazione dell'ultimo Mortal Kombat. La Warner ci ha detto di voler realizzare più giochi che sfruttino i loro marchi, tipo Batman, Harry Potter o Inception, e ci è venuta l'idea. In realtà, ci era

"Injustice è un picchiaduro pensato per accontentare tutti, anche chi i picchiaduro non sa neanche cosa siano"









stato suggerito di realizzare MKvsDC 2, ma abbiamo preferito dare un periodo di riposo a Mortal Kombat. L'ultimo episodio è stato un grosso successo commerciale e non volevamo inflazionare il mercato. Perciò abbiamo pensato a qualcos'altro che, sono sicuro, andrà altrettanto bene.

GR: Cos'è cambiato dal primo Mortal Kombat a oggi nella realizzazione di un videogame?

EB: Tutto. Siamo passato da team di 4 persone a team di 130, da sprite a modelli 3D, dai midi ai brani orchestrati, da un programmatore (io) a 15 - 20 per Injustice, da budget di 400'000 dollari a quelli da 10 milioni. Alcuni problemi sono rimasti, tipo come realizzare il sistema di controllo o gestire le collisioni, ma è diventato tutto più grande.

GR: In pochi hanno legato il proprio nome al genere dei picchiaduro come hai saputo fare tu. Perché credi siano in così pochi a dargli fiducia?

EB: Perché è un genere in cui la competizione è troppo forte. Pochi giochi di lotta hanno saputo stupire. Penso a Fight Night di EA, che era un gioco di boxe. I giochi di wrestling non li considero veri giochi di lotta per via dei tanti elementi casual. Per il resto, giochi come Street Fighter e Mortal Kombat hanno cresciuto un'intera generazione negli anni '90, ed è difficile intaccare il loro dominio nel cuore dei fan. Serie come Tekken o Dead or Alive hanno il loro seguito, ma non è comunque paragonabile a quello delle due già menzionate. Gli sviluppatori lo sanno e, giustamente, evitano di entrare in competizione. Sarebbe come fare un gioco di football e sfidare Madden o creare un nuovo sistema operativo per sfidare Windows. Io, personalmente, avrei il terrore di realizzare un FPS quando in giro c'è Call of Duty, un gioco che ha già una storia incredibile alle spalle e una fanbase eccezionale.

Up: Tra gli eroi di maggior successo negli ultimissimi anni figura Cyborg. Qui è il classico personaggio lento e potente, con del carisma da vendere. Il bilanciamento dei personaggi sembra funzionare alla grande.







Durante il nostro viaggio a Chicago, abbiamo avuto la possibilità di scambiare quattro chiacchiere con gli esperti e simpaticissimi John Edwards e Adam Urbano, rispettivamente Lead Designer e Senior Producer di Injustice: Gods Among Us. Di seguito, quanto raccontatoci dal primo.

GR: Hai lavorato anche a Mortal Kombat vs DC Universe. Avete utilizzato quel gioco come punto di partenza?

JE: Non direi. Injustice è un vero e proprio omaggio al DC Universe. Non dico che MKvsDC fosse un gioco poco serio, ma di sicuro era un picchiaduro più classico, che non faceva altro che prendere i canoni di Mortal Kombat inserendo nel contesto gli eroi DC. In Injustice i toni sono più dark e, per certi versi, hardcore. Injustice è un gioco sul DC Universe ma con una sua personalità: certo, Batman è sempre Batman e Superman rimane Superman, ma i fan vedranno una nuova visione dei loro supereroi preferiti

GR: In Injustice, quando un personaggio blocca la mossa dell'avversario parte una breve sequenza animata che introduce a uno sorta di scontro di forza per il contrattacco. Come funziona? È qualcosa di simile ai Klose Kobat o i Freefall Kombat di MKvsDC?

JE: Sì, qualcosa del genere. Non sarà proprio la stessa cosa, perché ovviamente i supereroi DC possono fare cose pazzesche e sopra i limiti, ma ci sarà quel che attualmente chiamiamo Clash Mode, ancora in via di perfezionamento. Sostanzialmente è la vecchia combo breaker, che in passato permetteva di interrompere una combo e iniziarne un'altra. Con Injustice abbiamo voluto puntare sull'interazione tra i diversi personaggi, sulle storie che li hanno legati in oltre cinquant'anni di avventure a fumetti. Il vincitore avrà chiaramente dei benefici. In stile con il gioco, la Clash Mode è preceduta da una breve cutscene in cui i personaggi si parlano in modo diverso di volta in volta. Ad esempio, Superman chiamerà Batman "Bruce" perché conosce la sua identità. Abbiamo voluto introdurre qualcosa di spettacolare che potesse piacere ai fan senza interrompere troppo l'azione.

GR: Hai lavorato a giochi di lotta realistici, come quelli basati sulla licenza UFC, e a giochi di lotta esagerati come Injustice. Qual è la differenza nell'approccio?

JE: Credo che nel primo caso la sfida maggiore sia quella di proporre una grafica foto realistica e fare poi in modo che tutto il resto risulti credibile. Devi stare attento a cose come la fisica e gli impatti. Con i secondi puoi pensare invece a un cartone animato, creando cose assurde senza badare troppo al realismo. Con Injustice, però, abbiamo voluto dare l'impressione che le cose pazzesche che i supereroi fanno con i loro superpoteri possano davvero accadere su questo pianeta. Ecco perché abbiamo utilizzato uno stile realistico nella caratterizzazione dei personaggi.

GR: Quanti personaggi giocabili avremo?

JE: Ancora non abbiamo deciso. Saranno sicuramente tanti, come nell'ultimo Mortal Kombat, sicuramente più di venti, ma non so darti ancora il numero preciso.

GR: Puoi rivelarci un segreto su Injustice che ancora non è stato rivelato?

JE: Eheh, l'unico segreto che mi è concesso rivelare è che ci saranno tanti segreti! Aspettatevi davvero un gran numero di sorprese!





"Non possiamo far volare Batman con un propulsore, ma possiamo lavorare sulla sua armatura, sul suo sguardo… "



Up: Nightwing (la versione "cool" di Robin) e Wonder Woman possono alternare due stili di combattimento diversi premendo semplicemente un pulsante.





Ecco cosa ci racconta invece Adam Urbano, mentre cerca di ricordare qualche parola di italiano insegnatagli dalla nonna napoletana!

GR: Quali sono le difficoltà maggiori nel realizzare un titolo basato su personaggi così iconici?

AU: La difficoltà maggiore credo sia nel rimanere fedeli ai tratti salienti del personaggio pur dandone una nuova visione. Insomma, non possiamo far volare Batman con un propulsore, ma possiamo lavorare sulla sua armatura, sul suo sguardo… Abbiamo avuto libertà pressoché totale, ma non volevamo allontanarci troppo. Se fai Batman, deve essere Batman.

GR: Avete pensato alla possibilità di collaborare con i fumettisti DC per la realizzazione di stage e personaggi?

AU: Sì, e infatti ci hanno fornito un sacco di materiale grafico. Alla fine però abbiamo deciso di optare per il look realistico, col quale ci troviamo maggiormente a nostro agio. Uno stile più fumettoso non avrebbe funzionato con quello che avevamo in mente noi. Nonostante ciò, continuiamo a lavorare con i ragazzi della DC, li consideriamo parte del team.

GR: Non vi hanno imposto limiti dunque?

AU: Assolutamente no, anzi, ci hanno dato numerosi suggerimenti che spesso abbiamo colto al volo.

GR: Ad esempio?

AU: Ci hanno proposto la loro idea per la mossa Super di Nightwing. Ci hanno detto: "Perché non lo fate entrare in moto?", noi l'abbiamo fatto e il risultato è una delle scene più spettacolari del gioco.

GR: Da cosa vi state lasciando influenzare per la colonna sonora? Chi se ne sta occupando?

AU: C'è il team di Mortal Kombat dietro, più la collaborazione di un celebre compositore. Non posso ancora dire chi è! Le influenze sono ovviamente quelle delle colonne sonore dei film di supereroi, con prevalentemente marce epiche e maestose.

GR: Come vedi il futuro del genere, considerando anche le nuove tecnologie a disposizione?

AU: Il genere dei picchiaduro è un genere saturo, per emergere devi fare qualcosa di nuovo e originale. Con Injustice abbiamo puntato sull'interattività degli scenari, una scelta rischiosa ma che credo ci ripagherà. Usare nuove tecnologie è inevitabile: se non lo fai la gente penserà che sei antiquato. Quindi devi prendere dei rischi se si vuole che la gente percepisca Injustice nello stesso modo in cui percepisce Call of Duty.

GR: E col gamepad di Wii U come state procedendo?

AU: Stiamo sfruttando le sue caratteristiche. Ci sono cose interessanti che abbiamo implementato e altre che probabilmente implementeremo più avanti. L'avere due schermi ha un grosso potenziale, soprattutto in un picchiaduro.

GR: Puoi rivelarci qualche segreto che non è stato ancora annunciato? Fallo per le tue origini italiane!

AU: Eheh, quanto hai sulla carta di credito (ride)? Forse potrei dirti qualcosa sulla sceneggiatura… No, devo rimanere sul generico e dirti che il gioco sarà molto, molto grande e ricco di contenuti, e lo Story Mode sarà qualcosa di assai più esteso di quanto si sia mai visto sinora in un picchiaduro. Lo so che non è un vero segreto, ma di questo ne riparleremo presto.

Manuele Paoletti







Down: Ash deve abbattere un boss in ciascun livello per aprire un passaggio che gli permetterà l'ingresso allo stage successivo; ogni combattimento contro il boss culminerà in una prova balorda in stile WarioWare.





Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit

CONCEPT Un platform rapido, pieno di mini-giochi, coloratissimo, ma soprattutto cattivo!

E se al posto di un riccio buono e vivace ci mettessimo un coniglio morto e furente?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Francia
Developer: Arkedo Studios
Publisher: Sega
Genere: Platform
Uscita: 2012
Giocatori: 1

Profilo Arkedo Studios

Arkedo Studio è uno sviluppatore indipendente con sede in Francia, fondato nel 2006 da Camille Guermonprez e Aurélien Régard. Il loro primo gioco risale al 2007 per Nintendo DS, seguito da ulteriori titoli in versione download; nonostante i successi ottenuti con le sue creazioni, Arkedo Studios ha sempre voluto rimanere un developer "piccolo", per mantenere intatta la sua autonomia.

Storia Arkedo Studios

OMG: Our Manic Game
2010 (iPhone)

Arkedo Series
2009 (XBox Live, Playstation Network)

Big Bang Mini
2009 (Nintendo DS)

Nervous Brickdown
2007 (Nintendo DS)

Una delle reazioni che si può avere al primo impatto di fronte ad Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit è pensare a Sonic: un platform 2D dal ritmo rapido, colorato e pieno d'azione, e subito ci si riempie di nostalgia in ricordo dei bei tempi andati. Poi, se si guarda meglio...

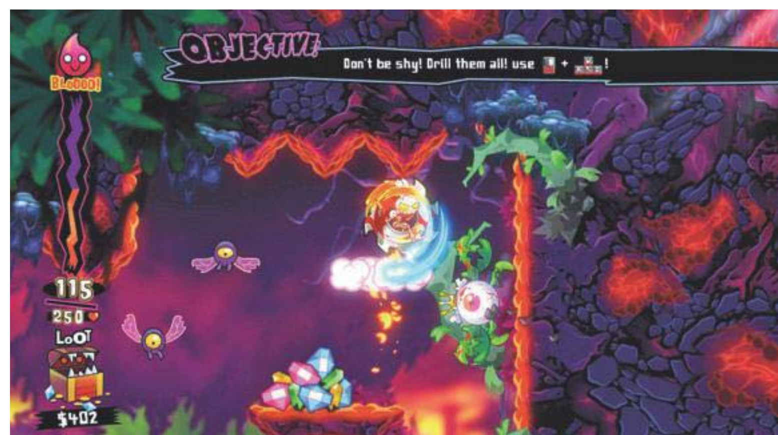
Il protagonista, per cominciare, è un coniglio morto. Morto e furioso, il principe dell'inferno. Ash, questo è il suo nome, si stava rilassando nella sua vasca con la sua paperella di plastica, quando qualcuno ha pensato di fargli delle foto e postarle sull'Hellternet, lì dove tutti possono guardarle. Adesso Ash è lo zimbello dell'inferno, e le foto postate su Hellternet non si possono togliere. Resta un'unica soluzione per levarsi dall'imbarazzo: uccidere tutti.

L'idea alla base di questo gioco è dello sviluppatore Arkedo che, lavorando per Sega, ha ricevuto addirittura i complimenti dal Sonic Team, il quale aveva dato al developer solo qualche spunto su cui lavorare autonomamente; l'idea era di fare un gioco gore fin dal principio, e la resa che la violenza ha ottenuto in questo gioco ha un che di geniale, con il coniglio in stile cartoon che, a piedi come a bordo del suo veicolo munito di lame rotanti, affetta chiunque gli capiti a tiro senza risparmiargli, nel frattempo, qualche battutina acida. E se la cosa da sola non vi soddisfa, il principino con la passione per le paperelle ha a sua disposizione un vero e proprio arsenale, fucili, granate e così via, con cui sarà possibile sparare in ogni direzione, saltando da una piattaforma ad un'altra ed evitando gli attacchi dei nemici. Non solo, ma durante i combattimenti con i boss vi verrà richiesto di affrontare dei mini-giochi, che spazieranno dalla pressione casuale di tasti a veri e propri quick-time-event.

> "Dopo che abbiamo firmato con Sega, ci è stato detto che non avrebbero più richiamato per otto mesi"
> CAMILLE GUERMONPREZ ARKEDO STUDIOS

Il risultato sembra essere divertimento allo stato puro, con situazioni assurde e una strampalata vendetta da portare a termine. Arrabbiatevi, dunque, e partiamo!

Sonia Sufflico



Up: Delle gemme sono disseminate per tutto l'inferno, e Ash le potrà raccogliere man mano si farà strada fra i dannati. Il bottino così guadagnato potrà essere speso in un negozio (il cui proprietario è un calamaro con tanto di cilindro) per comprare armi e modifiche per i veicoli.





Up: L'unico personaggio di DoA mai apparso nella serie è il misterioso Rig, un esperto di taekwondo dalle origini sconosciute, cresciuto a bordo di una piattaforma petrolifera.
Down: Una partnership con Sega ha reso possibile per Dead or Alive 5 ospitare nel suo roster due personaggi provenienti da Virtua Fighter: Akira Yuki e Sarah Bryant.





CHI? DOVE?

IL ROSTER DI PERSONAGGI fin qui annunciato da Tecmo Koei presenta in ordine sparso Kasumi, Ayane, Hayate, Hayabusa, Bayman, Christie, Zack, Leifang, Hitomi, Kokoro, Bass, Tina, Jann Lee, Rig, Akira e Sarah. Per quanto riguarda invece le location giocabili, nella lista abbiamo una discreta varietà di contenuti, passando dal tema militare di "Zona Calda" ai cerchi di fuoco circensi de "Lo Spettacolo", senza dimenticare la suggestiva e nipponica "Sakura" o la gigantesca zattera semovente de "Il Flusso". Altri livelli di gioco mostrati finora sono "Carburante", "Parapiglia" e il ring di "Combattimento-Intrattenimento".

Dead Or Alive 5

CONCEPT ■ Provato a fondo il nuovo capitolo della serie più formosa nella storia del videogame. Yosuke Hayashi riuscirà a convincere i suoi fan e non vivere più nell'ombra di Itagaki?

Il picchiaduro ricorre alla chirurgia estetica

Tomonobu Itagaki. Mi chiedo per quanti anni ancora sarà necessario farcire gli incipit di ogni articolo dedicato al Team Ninja con il nome del programmatore più schietto, arrogante e visivamente sconcertante che la storia ricordi. MMa non voglio sentirmi la pecora nera dei critici videoludici e a dire il vero, solo nominandolo, sento di essermi già tolto un bel peso dalla coscienza. Scherzi a parte, Yosuke Hayashi, che siede sulla poltrona del suo ex-collega da ormai quattro anni (e che non ha ancora la provato la gioia di avere una pagina Wikipedia dedicata), deve aver fatto un discreto uso di oppiacei per calmare lo stress derivatogli da quella folta schiera di fan sul piede di guerra, tutti muniti di occhiali da sole e scintillanti capelli corvini come il buon vecchio Itagaki, che staranno usando le copie di Ninja Gaiden 3 come scendiletto. Decisamente il contesto ideale questo: caloroso e accogliente a sufficienza per muoversi con serenità.
Ma DoA ha un vantaggio, ed è tutto custodito gelosamente negli abiti succinti delle sue lottatrici. E sì, che lo sapete a cosa mi riferisco. Stefano Benni, scrittore, giornalista e poeta italiano, qualche anno fa paragonava il seno femminile alle idee che, se non sono abbastanza grandi, si possono sempre gonfiare. E allora dagli con lo spirito di conservazione: nessun grande stravolgimento per uno dei picchiaduro più bistrattati dagli hardcore gamer di mezzo mondo, ma solo una ritoccatina qui e là. Un lavoro da micro chirurgia estetica per intenderci.
E di nuovo non si fa che parlare dell'immancabile sistema triangolare, più che un tratto distintivo, una sorta di difetto congenito della serie. Per chi non avesse idea di cosa si parli, sappiate che DoA si avvale di un sistema di combattimento che ruota essenzialmente attorno a tre azioni specifiche: le prese, in grado di interrompere e battere i colpi. I colpi, utili a interrompere le proiezioni, e queste ultime, efficaci (indovinate un po'?) contro

> "Nessun grande stravolgimento per uno dei picchiaduro più bistrattati dagli hardcore gamer di mezzo mondo, ma solo una ritoccatina qui e là"

le prese. Un meccanismo chiuso e intuitivo, che da sempre ha reso il titolo un gioco al riflesso, estremamente difensivo e basato quasi esclusivamente sui danni da contromosse. Ciò che in questo quinto capitolo rende la salsa meno insipida è l'aggiunta di input direzionali da eseguire contemporaneamente a questa versione manesca del classico sasso-carta-forbice, rendendo così gli scontri nettamente meno frustranti e prevedibili. Presenti all'appello anche i cosiddetti "colpi potenti", classiche tecniche lente e da caricamento,









■ Down: In sostanza, è proprio questo il motivo per cui Dead or Alive ha da sempre un posto speciale nei nostri cuori.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Giappone
Developer: Team Ninja
Publisher: Tecmo Koei
Genere: Picchiaduro
Uscita: 28 settembre 2012
Giocatori: 1-2

Profilo Team Ninja

Fondata nel 1995 e nota per le serie di successo Ninja Gaiden e Dead or Alive, Team NINJA è una casa di sviluppo giapponese pensata per essere la punta di diamante dei designer Tecmo. Nel 2008, il suo fondatore, Tomonobu Itagaki, ha passato il testimone a Yosuke Hayashi, adducendo difficoltà personali ed economiche nei confronti della compagnia.

Storia Team Ninja

Dead or Alive
1996 (Arcade, Sega Saturn, PSX)

Ninja Gaiden
2004 (Xbox)

Dead Or Alive 4
2005 (Xbox 360)

Ninja Gaiden II
2008 (Xbox 360)

Metroid: Other M
2010 (Wii)

Ninja Gaiden 3
2012 (PS3, Xbox 360)

Fiore all'occhiello

Un solo nome: Ryu Hayabusa. Il carismatico ninja, protagonista della serie Ninja Gaiden, nonché combattente storico della saga Dead or Alive, è entrato infatti di diritto nell'olimpo dei più iconici personaggi del mondo videoludico.

funzionali a scaraventare gli avversari nelle cosiddette zone pericolose, aree disseminate nei diversi livelli di gioco, che avranno l'effetto di causare danni aggiuntivi qualora attivate. Il team ha nominato "attrazioni dinamiche" tutti quegli eventi che si muoveranno attorno al giocatore indipendentemente dal combattimento, tra veri e propri carri armati mobili o edifici pronti a crollare da un momento all'altro. Un level design che non aggiunge quasi nulla a quanto già visto, ma che grazie a questi seppur poco originali espedienti garantisce una profondità di gioco nettamente più elevata di quanto avrebbe potuto offrire in un contesto statico, specialmente vista la semplicità dei meccanismi cui ci si riferiva pocanzi. E dunque, tra le varie tipologie di interazione col contesto, ecco anche la modalità "appesi a un filo", attivabile in quelle location che si sviluppano su più di un piano e che porteranno voi o l'avversario a ritrovarvi aggrappati con tenacia al bordo di un livello nel tentativo di non finire giù. Una breve sequenza d'azione determinerà l'esito di questa sorta di minigioco, che potrà concludersi con la realizzazione di un ingente quantitativo di danni da parte dell'attaccante in posizione favorevole. Se questo non bastasse, a oliare ulteriormente gli ingranaggi di gioco ci pensa il sistema dei critici, studiato per portare l'avversario in uno stato di stordimento, prolungabile attraverso mosse e combo specifiche, durante la quale il combattente sarà soltanto in grado di eseguire prese. Raggiunta questa condizione, sarà inoltre possibile provocare uno sforzo critico, il più grave e debilitante malus di gioco, durante il quale l'avversario sarà totalmente inerme e in balia degli attacchi nemici. Tra le modalità di gioco presenti, oltre la classica avventura (dotata di un sistema di difficoltà dinamico basato sulle abilità del giocatore e ricca di missioni e obiettivi bonus da attivare durante gli scontri), sarà presente un buon comparto online (quasi totalmente rinnovato) e tutti i classici del mondo arcade, come le immancabili Modalità Sopravvivenza e le sfide a tempo. Davvero poco di nuovo sotto il sole, specialmente per un titolo che porta accanto al suo nome un numero 5 che inizia a sembrare piuttosto ingombrante. La versione di gioco che abbiamo testato, seppur limitata nella quantità di contenuti, non dovrebbe discostarsi molto da quella definitiva, ma ovviamente, terremo il giudizio finale per la sede opportuna. Yosuke Hayashi sembra aver preferito camminare coi piedi di piombo dopo la pessima figura fatta da Hayabusa, ma chissà che la strategia del ritocco senza rivoluzione non porti i suoi frutti e perché no, non riesca nel tentativo di far emancipare una serie ormai veterana, ma che non ha mai goduto dei favori del pubblico e della critica internazionale. Male che andrà, ci consoleremo con le curve delle lottatrici.

Marco Maru

1 **SHUTTER:** In Shutter, un giocatore prende il ruolo di fotografo incaricato di ritrarre criminali ricercati indirizzando il Gamepad verso lo schermo della TV ed effettuando lo zoom per catturare i dettagli del volto. In pratica è una sorta di Silent Scope, il vecchio arcade di Konami.

2 **SNIPER GHOST WARIO:** Shutter si trasforma in un vero gioco di cecchinaggio se affrontato in coppia con un altro giocatore. Il compito del secondo giocatore è quello di andare a stanare i ricercati sullo schermo grande della TV, mentre il giocatore uno è impegnato nello zoom.

Game & Wario

CONCEPT

Un po' WarioWare un po' Game & Watch, Game & Wario ha il compito di mostrare ai primi possessori di Wii U quello che il Gamepad delle meraviglie è in grado di fare.

La fabbrica di minigiochi di Wario riapre i battenti

Dai tempi del primo intramontabile WarioWare per Game Boy Adance, la raccolta di minigiochi prodotta dalla sguaiata nemesi di Mario ha sempre tenuto a battesimo i nuovi hardware Nintendo, mettendo in mostra il potenziale inesplorato delle console d'appartenenza. Se questo è quanto accaduto con Nintendo DS, Wii e persino DSiWare, con 3DS abbiamo assistito a un'inversione di tendenza. E Wii U? In prima battuta, sembrava spettasse a Nintendo Land il gravoso compito di fare da apripista alle meraviglie prospettate dalla console munita di tablet. Ma poi, spulciando per bene lo stand Nintendo dell'E3, è uscito fuori che un certo Game & Wario sarà disponibile su Wii U nel periodo di lancio o giù di lì. Ancora una volta, il panzone baffuto di Nintendo esplorerà le risorse del chiacchierato Gamepad Wii U attraverso una serie di minigiochi. Non così "mini", a dirla tutta, visto che avranno durata ben più lunga rispetto alla manciata di secondi dei precedenti WarioWare. Quello che i primi possessori di Wii U avranno davanti, insomma, sarà una sorta di Wii Play condito dalla follia tipica della cricca di Wario. Visti i numeri messi in cassaforte da Wii Play, l'idea potrebbe rivelarsi vincente.

Manuele Paoletti

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii U
Origine: Giappone
Developer: Intelligent System
Publisher: Nintendo
Genere: Minigame
Uscita: TBA 2012
Giocatori: 1-5

Profilo Wario

Nato come nemesi di Mario in Super Mario Land 2, Wario ha rapidamente sviluppato una personalità tutta sua diventando il portabandiera della creatività di Nintendo, dando agli sviluppatori quelle possibilità di sperimentazione che un personaggio codificato come Mario non può offrire.

Storia Wario

WarioWare DIY
2009 [DS]

Wario Land: The Shake Dimension
2008 [Wii]

Wario: Master Of Disguise
2007 [DS]

Wario Blast: Featuring Bomberman!
1994 [Game Boy]

Fiore all'occhiello

Il miglior gioco con protagonista Wario rimane il primo WarioWare, un fiero e geniale distillato di creatività e interattività. I capitoli successivi sono dei veri e propri must per le console d'appartenenza, ma non hanno la carica innovativa del primo episodio.

3 **TROVA FRONK:** Una volta che avrete trovato tutti i criminali in Shutter, si attiva una veloce sezione bonus in cui sarete incaricati di trovare Fronk, lo strano coso giallo che spunta fuori ogni tanto nei vari capitoli di WarioWare. Fronk è difficile da stanare, perciò garantirà un succoso bonus. Riuscite a trovarlo nell'immagine qui in basso?







4 ARROW: Un forte richiamo ai minigiochi di WarioWare, Arrow vi farà sparare proiettili dal naso in direzione di un arrembante esercito di mini Wario. Se doveste fallire nel fermare il loro assalto, dovrete cacciarli via a suon di ditate dallo schermo Gamepad. I proiettili vengono lanciati dal touch screen.





5 INDOVINA CHI: Al giocatore munito di Gamepad viene assegnato un personaggio tra i tanti che girano per lo schermo. Agli altri giocatori il compito di capire chi sia controllato da un umano seguendo il comportamento di tutti i personaggi. Bisogna sapersi confondere tra la folla, insomma.

6 FRUIT: Un mini gioco in cui un giocatore controlla un personaggio che cammina per una strada affollata, collezionando un numero prestabilito di frutti. I giocatori più abili potranno prendere scorciatoie attraverso i tombini e nascondersi dietro ai veicoli di passaggio mentre raccolgono i frutti.





7 SKI: Il più semplice dei minigiochi mostrati, Ski il buon vecchio Jimmy di WarioWare alle prese con una discesa innevata. Il gioco va affrontato completamente tramite Gamepad, agitandolo in un verso e nell'altro per guidare la discesa di Jimmy. Nello schermo TV ci sarà solamente la folla a incitarlo.





Hitman: Absolution

CONCEPT ■ Classici elementi stealth miscelati con la giusta dose d'azione, possibilità di cambiare sempre strategia e grafica al top per il ritorno dell'Agente 47

L'imbarazzo della scelta

L'Agente 47 si avvicina a grandi passi alle nostre console e PC, e sembra portarsi dietro un carico di novità. Le voci circolate negli ultimi tempi, che parlavano di un gioco dal taglio decisamente action, hanno confuso i fan della serie, portando magari a pensare che per Hitman fosse giunto il momento di abbandonare la componente stealth per tuffarsi completamente nel mare magnum dell'azione. Non è esattamente così, e ce lo assicura Tore Blystad, game director di Hitman: Absolution. Per questo nuovo capitolo, l'utente avrà davvero l'imbarazzo della scelta: la stessa missione sarà affrontabile in modi diversi, dal basso profilo alla sparatoria per strada, passando per tutta una serie di possibilità intermedie. Prendiamo ad esempio il livello svelato da IO Interactive, King of Chinatown, il cui obiettivo è uccidere il boss di un gruppo di criminali. Blystad dice, a riguardo: "Il livello di per sé non è enorme, ma offre abbastanza variazioni da poter garantire ore di gameplay. Se sai quel che fai, puoi finire in soli cinque minuti, però, per arrivare a quei cinque minuti, servirà altro tempo. Abbiamo ben sei modi per affrontare la missione: dall'uso delle armi, ad avvelenare il bersaglio, far saltare in aria la sua auto, oppure avvicinarsi a lui grazie ad un travestimento, attirarlo in un determinato punto, tendergli una trappola, magari aspettare il momento in cui decida di mangiare qualcosa." Non c'è da temere per i fan del basso profilo: la componente stealth rimane, ed è più ricca che mai. Ad esempio, camminando per strada sarà possibile ottenere informazioni extra ascoltando le conversazioni delle persone; mimetizzarsi tra la folla per tenere d'occhio un bersaglio richiederà di comportarsi proprio come foste un passante. Parimenti, optare per un travestimento richiederà cura nel dettaglio e attenzione: dopo che vi siete sbarazzati di una guardia e ne avete rubato i vestiti, dovrete fare attenzione a replicare gesti familiari al resto dei suoi colleghi per non destare sospetti, come l'abitudine a mettersi ripetutamente a posto la maschera; chiaramente tutto ciò vi servirà a ben poco se, curati i dettagli dell'uniforme e del comportamento, sfoggerete un'arma non in dotazione al gruppo in cui vi siete infiltrati. A rendere le cose un po' più "semplici" accorrerà in vostro aiuto una novità: l'Istinto dell'assassino, una sorta di sesto senso che, visualizzato a video come una barra a riempimento, vi permetterà, quando completamente riempito, di vedere il percorso seguito dal vostro obiettivo, gli spostamenti delle guardie, addirittura pare sarà possibile vedere per un momento attraverso i muri. Questo sfoggio poco umano di veggenza va a bilanciare la componente realistica che permea il resto del gioco. Nelle parole di Blystad: "Abbiamo voluto creare un mondo visivamente iperrealistico con un tocco noir. Ma se sviluppi qualcosa di troppo realistico, finisci col perdere il divertimento." Chiaramente, la componente action su menzionata si traduce in un arsenale impressionante il cui impiego produrrà sparatorie pirotecniche, con tutto un sistema di coperture che vi permetterà di proteggervi, mentre distribuite generosamente piombo. O giocattoli, o candelabri, o qualunque oggetto anche solo lontanamente contundente vi possa capitare per le mani. Un altro elemento in aiuto al gamer è l'introduzione di vari checkpoint: "Non vogliamo che i giocatori investighino per un'ora e mezza e poi muoiano proprio sul finale, così non è divertente. Vogliamo invece che sia possibile portare a compimento le indagini, magari anche fallire, ma non perderci tempo." Insomma, forte di ciò che l'ha reso popolare in passato come di succulente novità, nonché di una grafica d'impatto, figlia dell'engine grafico Glacier 2 creato espressamente per questo gioco, Hitman: Absolution ci sta facendo molte promesse. A novembre sapremo se (come speriamo) verranno tutte mantenute.

Sonia Sufflico

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360, PS3, PC**
Origine: Danimarca
Developer: IO Interactive
Publisher: Square Enix
Genere: Azione
Uscita: 20 novembre 2012
Giocatori: 1

Profilo IO Interactive

IO Interactive è uno sviluppatore con sede in Danimarca, fondato nel 1998, attualmente proprietà di Square Enix; in passato ha collaborato con Eidos Interactive. Conosciuto soprattutto per la serie di Hitman, ha prodotto anche titoli come Kane & Lynch e Mini Ninjas. IO Interactive ha creato un motore grafico, Glacier 2, che permette, tra le altre cose, di visualizzare un alto numero di personaggi contemporaneamente senza andare ad intaccare il frame rate e di ricreare effetti di luce quanto più vari e realistici possibile.

Storia IO Interactive

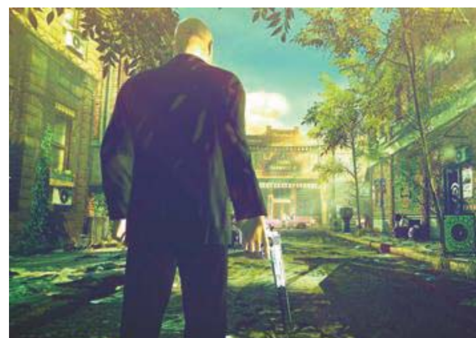
Kane and Lynch 2: Dog Days
2010 (PS3, Xbox360, PC)

Mini Ninjas
2009 (PS3, Xbox360, Wii, DS, PC, Mac)

Hitman Blood Money
2006 (PS2, PS3, XBox, Xbox360, PC)

Hitman: Codename 47
2000 (PC)









■ Right: La missione Re di Chinatown ha luogo in una zona relativamente circoscritta. Tuttavia offre diverse vie all'Agente 47 per abbattere il suo obiettivo.



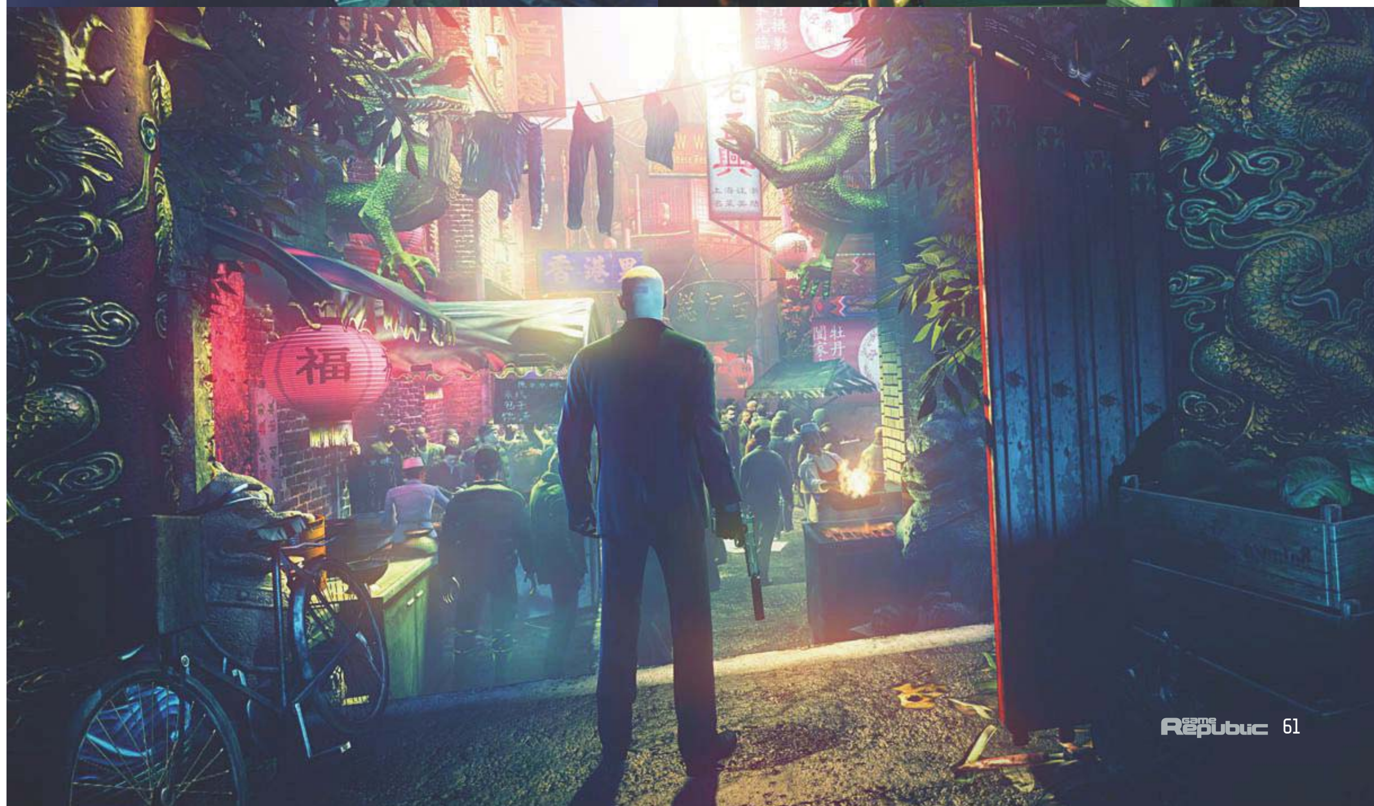
SESSO E MORTE

Hitman è stato il centro di una bufera che ha coinvolto Square Enix negli scorsi mesi. Il gioco è stato bersaglio di critiche sia dai giornalisti che dai fans per misoginia, dopo che IO Interactive ha pubblicato un trailer in cui l'Agente 47 si liberava con le sue tecniche letali di un gruppo di assassine che sfoggiavano aderenti outfit in cuoio. Certo, questo trailer è poco in confronto alla scena del tentativo di stupro in Tomb Raider: a Survivor is Born, la cui funzione, secondo i membri del team di sviluppo, è quella di creare nel gamer la volontà di proteggere Lara come una donna fragile.

■ Up: IO Interactive ha lavorato sodo sulla resa grafica, per essere certi che ciascuna missione avesse il suoi propri tono e atmosfera. Questa è certamente la cosa più esteticamente interessante che sia stata introdotta nel franchise.

■ Down: IO Interactive ha assicurato che nel gioco l'azione e le fasi stealth saranno equamente bilanciate. E tuttavia, non c'è davvero niente di male in qualche azione spettacolare una volta ogni tanto, no?







INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360, PS3, PC, WII, 3DS, PSP**
Origine: JAP
Developer: Konami
Publisher: Konami
Genere: Sportivo
Uscita: Autunno 2012
Giocatori: 1-4

Profilo Konami

Konami Corporation è una delle più popolari case di progettazione e sviluppo di videogiochi, fondata nel 1969 a Osaka da Kagemasa Kozuki. Il nome "Konami" nasce dal mescolamento delle iniziali dei nomi Kagemasa Kozuki, Yoshinobu Nakama, Hiro Matsuda e Shokichi Ishihara, i partner entrati nella società di Kozuki nel 1973. Attualmente la società ha sede a Tokyo e, oltre che nel settore dei videogiochi, è attiva nei settori dell'intrattenimento e del fitness.

Storia Konami

Metal Gear Solid HD Collection **2012 (PS Vita)**

Silent Hill HD Collection **2012 (PS3,Xbox 360)**

Silent Hill Downpour **2012 (Ps3,Xbox 360)**

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D **2012 (3DS)**

PES 2013

CONCEPT ■ Il nuovo PES cerca di colmare il gap e, magari, superare FIFA, con un netto miglioramento dell'IA e il nuovo PES FULL CONTROL.

Pronto per le luci della ribalta

In queste afose giornate d'estate siamo stati invitati a provare il nuovo PES 2013; ora tutti voi vi starete chiedendo: quest'anno vincerà PES o FIFA? Questo PES riuscirà a colmare l'abissale distanza che FIFA ha duramente imposto? È ancora presto per rispondere a queste domande, quindi partiamo dall'inizio. Pad alla mano, la prima cosa che balza all'occhio sono i movimenti dei calciatori, molto più fluidi e realistici rispetto al passato. Quella sensazione di esperienza arcade che caratterizzava gli ultimi capitoli, data la troppa velocità di gioco, è stata sostituita con un feeling più riflessivo e reattivo, in cui ogni movimento deriva da una scelta ben precisa. Passiamo ora ad una delle novità di questo PES 2013, l'intelligenza artificiale che, come promesso, è stata rivista con il nuovo sistema PRO-ACTIVE. Le differenze si notano subito, soprattutto nei movimenti senza palla dei giocatori, negli inserimenti e nel posizionamento nelle varie zone del campo nel corso delle azioni. L' implementazione di una buona IA si nota anche nel sistema difensivo, con la linea di giocatori che riesce a mantenere una buona posizione e a seguire bene le azioni sia in attacco che, per l'appunto, in difesa. Parliamo ora del PES FULL CONTROL che caratterizza i passaggi e i tiri manuali: in pratica, oltre alla scomparsa della barra della potenza, la modalità manuale prevede una molteplicità di opzioni e direzioni, che non saranno più limitate a destra o sinistra. Premendo uno dei pulsanti dorsali mentre vi preparate a calciare, potrete imprimere l'angolazione che volete con l'analogico di sinistra, mentre con l'analogico destro sarà possibile imprimere un effetto alla palla, dargli una rotazione all'indietro o fare un pallonetto. Potrà sembrarvi macchinoso all'inizio, e ci vorrà un po' di tempo per prendere la mano. Le prime volte saranno sicuramente contraddistinte da patetici passaggi al portiere o, peggio ancora, da tiri sul terzo anello; dopo un po' di partite e di prove, però, vi sentirete dei veri campioni. Questo nuovo livello di controllo si adatta perfettamente al nuovo stile di gioco, più tecnico e compassato, di cui è diretta conseguenza. In conclusione, possiamo dire che, nonostante la versione del gioco da noi testata sia lontana dall'essere definitiva, le migliorie apportate sono davvero evidenti, sia dal punto di vista del gameplay che da quello dell'IA. Non vediamo l'ora di provare una versione più avanzata e testare il comparto online; nel frattempo, possiamo dire che questo PES 2013 è sulla buona strada per pareggiare il gap con l'acerrimo nemico e, perché no, anche superarlo.

Paolino Maisto



■ Left: Tra le nuove feature, il Player ID promette di catturare movenze, comportamenti e tecniche dei cosiddetti "top player". La sfacciataggine sembrerebbe essere il tratto distintivo del nostro Balotelli.





Tales of Graces F

CONCEPT ■ La versione F di Tales of Graces riporta in vita le emozioni del capitolo per Wii, con l'aggiunta di interessanti novità.

Ben arrivato!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Wii, PS3**
Origine: Giappone
Developer: Namco Tales Studio
Publisher: Namco Bandai
Genere: Jrpg
Uscita: 30 agosto
Giocatori: 1

Profilo Namco Tales Studio

Namco Tales Studio Ltd. nasce nel 1986 col nome di Wolf Team. Nel 2003 il gruppo entra nell'orbita Namco, prendendo così il nome attuale. Il passaggio a Namco non comporta cambiamenti nell'orientamento del team, concentrato oggi come allora sull'ormai storica serie "Tales of".

Storia Namco Bandai

Tales of Phantasia
2003 (Game Boy Advance)

Tales of Symphonia
2003 (Gamecube, PS2)

Tales of the Abyss
2005 (PS2)

Tales of Xillia
2011 (PS3)

A 3 anni di distanza dall'uscita giapponese su Wii, Namco Bandai ha deciso di portare nel nostro paese la versione PS3 di Tales of Graces, aggiungendo una F al titolo e un carico di novità: come ogni gioco di ruolo che si rispetti, anche Tales of Graces F porta con sé una storia piena di colpi di scena. Ci troveremo nel mondo di Efinea, caratterizzato dalla divisione in tre regni costantemente in lotta tra loro, alla ricerca disperata della supremazia assoluta. In questo mondo travolto dalla guerra impersoneremo il giovane Asbel, iscrittosi all'Accademia del proprio regno per diventare un Cavaliere e iniziare a combattere con i propri compagni in difesa del popolo. La storia non brilla certo per originalità ma, come sanno bene i fruitori della versione Wii, andando avanti nel gioco, lo scorrere degli eventi si complicherà notevolmente, rendendo molto più interessanti le vicende narrate. Namco Bandai ha ampliato la versione Playstation 3 inserendo svariate missioni e livelli che vanno a completare la trama originale apparsa su console Nintendo, dando molte risposte lasciate in sospeso e in alcuni casi un senso logico agli avvenimenti che nella prima uscita del gioco non erano stati chiariti. Gli appassionati non avranno difficoltà a prendere dimestichezza con il sistema di controllo del gioco e il suo battle system, ritrovandosi ancora una volta a girovagare per un mondo tutto da scoprire: come di consueto, infatti, la mappa si aprirà pian piano, arricchendosi di città e varie location man mano che verranno scoperte. L'azione di gioco è in tempo reale, donando così al giocatore la possibilità di attaccare e muoversi liberamente all'interno dell'area di combattimento oltre a poter passare da un personaggio all'altro in ogni momento per cambiare tipo di attacco o sfruttare vari tipi di tattiche. Ogni componente del gruppo sarà dotato non solo di armi specifiche ma anche di attacchi unici e magie varie. Come conseguenza, il giocatore dovrà conoscere molto bene gli effetti di ognuna di esse per poterle utilizzare nelle battaglie specifiche ed avere la meglio senza troppi problemi anche sui mostri più ostici. La crescita del party sembra essere stata oculatamente gestita dai programmatori, allo scopo di donare una certa fluidità alla storia e non costringere i giocatori a tornare sui propri passi. In conclusione, possiamo dire che le migliorie della versione PlayStation 3 rispetto a quella Wii sono molto interessanti, non soltanto per la migliore qualità della grafica ma soprattutto per la possibilità di avere a propria disposizione un titolo con una trama più approfondita e interessante.

Paolino Maisto



■ Down: Le ambientazioni da esplorare sono tante e variegate, come nella migliore tradizione della serie.



South Park: The Stick of Truth

CONCEPT ■ The Stick of Truth rappresenta, nelle intenzioni dello sviluppatore, una fedele trasposizione della serie televisiva, dai personaggi alle brucianti battute.

Quando il genio incontra la follia

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Obsidian
Publisher: THQ
Genere: RPG
Uscita: 8 Marzo 2013
Giocatori: TBA

Profilo Obsidian Entertainment

Obsidian Entertainment è particolarmente conosciuta per le sue produzioni nel panorama ruolistico. Responsabile di capostipiti come Neverwinter Nights 2, le sue più recenti avventure sono Fallout: New Vegas e Alpha Protocol. Oltre a South Park: The Stick of Truth sta lavorando al seguito di Wasteland insieme a Brian Fargo.

Storia Obsidian Entertainment

Star Wars: Knights of the Old Republic 2
2004 (PC, XBOX)

Neverwinter Nights 2
2006 (PC, Mac)

Alpha Protocol
2010 (PC, PS3, Xbox 360)

Fallout: New Vegas
2010 (PC, PS3, Xbox 360)

Un episodio della serie. È con quest'idea in testa che Trey Parker e Matt Stone, creatori della serie animata, hanno affidato la creazione di un videogioco a Obsidian Entertainment, apprezzato studio responsabile di molti classici del genere ruolistico, tra cui Star Wars: Knights of the Old Republic 2 e Neverwinter Nights 2. Un compito arduo, basti considerare quanti prodotti costruiti su licenza, con il preciso intento di riprendere le più peculiari caratteristiche del brand a cui fanno riferimento, falliscono nel tentativo. Non sembra essere il caso di South Park: The Stick of Truth però (e meglio per noi, aggiungiamo). Da ogni lato lo si guardi, il gioco appare, non solo visivamente, come un nuovo ed esilarante capitolo della serie, dai doppiatori originali utilizzati (non è dato sapere se altrettanto saranno quelli italiani), alla presenza dei personaggi che sin dagli albori popolano la cittadina, in primis Kyle, Cartman, Kenny e Stan. Estrema attenzione è stata riposta nei dialoghi, nelle situazioni e nelle mosse affidate ai quattro personaggi principali più noi, il "nuovo ragazzino". Non stupisce vedere Cartman usare una scoreggia infiammata o il nuovo ragazzino evocare alcuni tra i personaggi di supporto più esilaranti dell'intero cast, ma sorprende quanto fedele e totalmente in linea con la serie sia il prodotto scaturito da Obsidian. Dieci minuti di gameplay sono stati mostrati in occasione della presentazione della prossima line-up di THQ e l'ilarità scaturita in sala è stata la più grande dimostrazione di come il gioco appaghi e soddisfi chiunque cercasse una trasposizione efficace dello spirito della serie. Due le sezioni che componevano la demo: la prima, introduttiva, ci portava nella casa di Cartman che nel suo giardino aveva allestito un reame, incorniciato dalla fantasia dei ragazzini. La "Roccia della Follia" è in verità un masso che ricorda, poco vagamente, la forma di un sedere; la "Piscina della Visione" è semplicemente una piscina per bambini. Dopo qualche istante però, il campo viene attaccato da una banda rivale alla ricerca del "Bastone della Verità", attorno a cui ruoterà l'intera avventura. Il sistema di combattimento è a turni, all'apparenza intuitivo e basato sulle statistiche e la classe di ciascun personaggio (Cartman è un mago, mentre Stan un guerriero per esempio).
Il momento è arrivato e non si poteva pensare a una riuscita migliore. The Stick of Truth risponde pienamente alle esigenze degli appassionati della serie e ha mostrato i muscoli in solo dieci minuti di gioco, ma stupendo per fedeltà e irriverenza.

Massimiliano Di Marco



■ Up: In The Stick of Truth c'è anche una missione per diventare "fighi".

Down: WWE '13 si propone di trasporre su schermo i match e le faide più celebri dell'Era Attitude.





WWE '13

CONCEPT Una delle discipline più esaltanti degli ultimi anni in salsa videoludica, che si propone come un documentario dei momenti più importanti della WWE.

Yuke's torna in scena con una veste nuova

Della prossima line-up di THQ, WWE '13 è forse il titolo che meno sorprende, ma è difficile non notare la voglia e l'intenzione di rivalsa per questo brand che nella sua storia ha venduto oltre 55 milioni di copie. Sebbene la qualità degli ultimi capitoli sia scesa rispetto agli anni passati, Yukes Yokohama, studio responsabile della nuova iterazione, ha le idee ben chiare sulla direzione da intraprendere. Innanzitutto il pubblico a cui fare riferimento: quello nostalgico, quello che pensa che i lottatori di adesso siano dei fringuelli rispetto ai nomi altisonanti del passato. Con questo preciso obiettivo, è stata creata un'inedita modalità singolo giocatore completamente dedicata all'Era Attitude, una delle più spettacolari della storia della federazione. "Stone Cold" Steve Austin, The Rock, Triple H, Vince McMahon, The Undertaker, Kane e la DX sono alcuni dei nomi che hanno segnato indelebilmente questi anni e la trasposizione si promette di essere il più fedele possibile con i match più importanti e celebri grazie all'ausilio dei filmati originali.

Molta attenzione è stata posta anche nella scenografica e nel lato televisivo del wrestling. I Live Events nascono con questo compito e la ricreazione della componente spettacolare di questo sport è stato l'elemento portante in fase di sviluppo. A farcire il tutto un gameplay evoluto, più libero e meno legnoso, secondo quanto promesso dagli sviluppatori. Alcune fase di gioco mostrateci nel corso della presentazione, a dirla tutta, non hanno messo in luce le novità promesse dagli sviluppatori e non hanno convinto particolarmente, almeno per quanto concerne la spettacolarità tanto osannata. In verità, è pad alla mano che vorremmo saggiare quanto dichiarato dal team di sviluppo, ma per un test dovremo rimandare ancora.

Come bonus per le prenotazioni è stata annunciata la presenza di Mike Tyson nei panni di personaggio giocabile. Nel 1998, durante il suo allontanamento temporaneo dal mondo della boxe, il pugile fece parte (non ufficialmente) della D-Generation X e venne chiamato a partecipare a Wrestlemania XIV nel match tra Shawn Michaels e Steve Austin. Un ulteriore contenuto coerente con la scelta di un pacchetto "storico", a dimostrazione del nuovo pubblico a cui WWE '13 vuole rivolgersi. Alcune caratteristiche non convincono ancora, in primis le promesse di un gameplay totalmente rinnovato. I mesi dall'uscita sono solo tre e ci riserviamo una prova più profonda e pad alla mano per saggiare a pieno il sapore del titolo.

Massimiliano Di Marco

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360, PS3, Wii**
Origine: USA
Developer: Yuke's Yokohama
Publisher: THQ
Genere: Sport
Uscita: 2 Novembre 2012
Giocatori: 1 - ?

Profilo Yuke's

Yuke's è una compagnia videoludica con sede a Osaka, fondata nel 1993. Sin dai suoi albori si è sempre occupata di titoli di wrestling (Power Move Pro Wrestling tra i primi), fino a divenire celebre per lo sviluppo dei giochi su licenza WWF e WWE e sull'UFC, la disciplina di arti marziali miste sull'octagon. Dal 2005 detiene una quota di maggioranza della New Japan Pro Wrestling.

Storia WWF/WWE

WWF Smackdown! Just Bring It **2001 (PS2)**

WWE Smackdown! Here Comes The Pain **2003 (PS2)**

WWE Smackdown! vs. RAW 2007 **2006 (PS2, PSP, Xbox 360)**

WWE Legends of Wrestlemania **2009 (PS3, Xbox 360, iOS)**

WWE '12 **2011 (PS3, Xbox 360, Wii)**



Metro: Last Light

CONCEPT ■ Un'apocalisse. Tutto ciò che rimane di Mosca sono macerie ed esseri mostruosi. I pochi sopravvissuti sono rifugiati nei tunnel della metro, cercando di vivere un giorno in più.

Un breve sguardo al sequel di Metro 2033

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360, PS3, PC**
Origine: Ucraina
Developer: 4A Games
Publisher: THQ
Genere: FPS
Uscita: Inizio 2013
Giocatori: 1 - ?

Profilo 4A Games

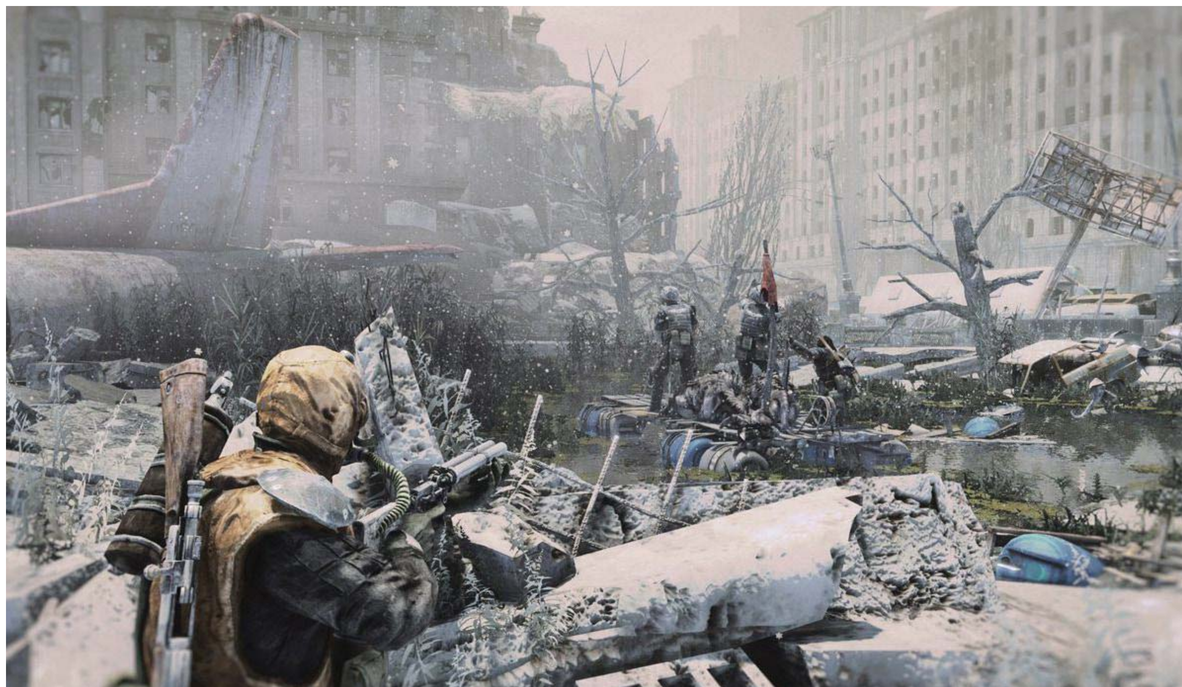
4A Games era un team sconosciuto fino al 2010, quando venne pubblicato Metro 2033 sotto l'etichetta THQ. La software house è stata fondata da ex-membri di GSC Game World, lo sviluppatore responsabile della serie S.T.A.L.K.E.R.

Storia 4A Games

Metro 2033
2008 (PC, Xbox 360)

Metro 2033, nel 2010, arrivò come un fulmine a ciel sereno. Lo sconosciuto team ucraino di 4A Games confezionò un prodotto coinvolgente, dalla ricca atmosfera e dal gameplay divertente, seppur con alcune pecche. Tanto deve essere dato alla penna di Dmitry Glukhovsky, creatore dell'universo di Metro e da cui i videogiochi sono tratti (sebbene Last Light non avrà collegamenti con Metro 2034). Il disastro di Chernobyl sembra aver lasciato un duro e indelebile segno nell'Europa orientale e, dopo S.T.A.L.K.E.R. dei fu GSC Game World, un altro sparatutto in prima persona ci porta a osservare una città devastata da un'apocalisse che l'uomo stesso ha causato, a combattere creature e abomini che le radiazioni hanno creato e a stupirsi nuovamente del fatto che, di fronte alle avversità, l'uomo continua a essere disunito, in continua lotta civile con gli altri e con se stesso. La mai troppo abusata premessa narrativa fa da sfondo a un titolo dalla giocabilità in prima persona, ma che non lesina un sistema da survival visto raramente nel genere FPS. L'HUD su schermo è dei più inesistenti, con il conteggio dei proiettili o i minuti di aria rimasta nel filtro che non sono segnati sullo schermo, ma dal caricatore e dall'orologio al polso del protagonista, Artyom, uno dei pochi sopravvissuti che ora vivono nei tunnel della metropolitana di Mosca. La porzione di campagna che ci è stata mostrata non segnalava cambiamenti nello stile di gioco rispetto a quanto si è visto e giocato in Metro 2033. Semmai, il gioco è apparso ancora più pulito nel proprio stile, migliorato nelle sequenze più frenetiche, talvolta legnose nel primo capitolo, e graficamente sbalorditivo. Largo spazio è stato dato all'atmosfera. Nella sessione mostrata Artyom e un suo compagno perlustravano i resti di un aereo schiantatosi nella piazza di Mosca. I ricordi di ciascun passeggero, deceduto nello sfortunato atterraggio, venivano catapultati nella mente dei due sopravvissuti e, complici le strane sensazioni del luogo, incorrevano in pericolose allucinazioni, che quasi ne causavano la morte. La presentazione ha preferito concentrare l'attenzione sull'atmosfera, come si diceva, ma c'è anche stato spazio per qualche sparatoria, quando Artyom e il suo compagno sono stati sorpresi da un'orda di mostri, prima di riuscire a rifugiarsi dietro il cancello della metropolitana. Se dubbi c'erano sulla qualità di Last Light, questa breve demo è stata un assaggio del pacchetto intero, che non mancherà, come il predecessore, di ammaliare ancora una volta, a patto che le promesse ludico-narrative vengano mantenute.

Massimiliano Di Marco



■ Right: Una Mosca ricoperta di ceneri e neve fa da sfondo alle vicende dell'universo di Metro.







Up: La neve e la distruttibilità dell'ambiente giocheranno un ruolo chiave nell'impostazione alla battaglia.

Company of Heroes 2

CONCEPT Le battaglie più cruente trasposte fedelmente. Strategia, dinamicità e profondità si uniscono.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: USA
Developer: Relic Entertainment
Publisher: THQ
Genere: RTS
Uscita: Inizio 2013
Giocatori: 1 - ?

Profilo Relic Entertainment

Fondata nel 1997, Relic Entertainment fa il suo esordio con Homeworld e Impossible Creatures. Acquistata nel 2004 da THQ per circa 10 milioni di dollari, la casa americana raggiunse il successo con la trasposizione videoludica di Warhammer 40.000, prima come RTS e successivamente anche come sparatutto in terza persona con il capitolo Space Marine. Company of Heroes (2006) rappresenta uno dei suoi titoli di punta.

Storia Relic Entertainment

Homeworld
1999 (PC)

Impossibile Creatures
2003 (PC)

Warhammer 40.000: Dawn of War
2004 (PC)

Company of Heroes
2006 (PC)

Warhammer 40.000: Space Marine
2011 (PC, PS3, Xbox 360)

Al fronte con Relic e THQ

Dopo la delusione della trasformazione di X-COM in sparatutto a opera di 2K Marin (di cui è stato successivamente annunciato anche un RTS), l'annuncio dello sviluppo di Company of Heroes 2 è stato accolto a braccia aperte e fragorosi applausi da parte della platea. Uno degli esponenti del genere più apprezzati che nel 2006 raccolse numerosi premi e che rappresenta, a tutt'oggi, lo strategico in tempo reale con la media voti più alta. Non sorprende quindi che Relic e THQ abbiano deciso di proporre una visione migliorata del prodotto che sei anni fa fece scalpore e riscosse successo, concentrando l'attenzione sull'ampliamento e la definizione delle peculiarità che più hanno contraddistinto il primo capitolo. Su tutte l'importanza del motore di gioco, l'Essence 3.0. L'interazione ambientale è la parola chiave; la neve ricopre un ruolo fondamentale, fu uno degli elementi che portò alla sconfitta nazista, sia a livello visivo che a livello ludico: la sua profondità, variabile, influenzerà i movimenti delle unità, siano esse soldati di fanteria o mezzi corazzati, e avrà quindi molta importanza a livello strategico. I miglioramenti del motore grafico non riguardano però esclusivamente l'interazione ambientale: audio, rendering e simulazione sono stati presi in grande considerazione al fine di avere il giusto impatto sull'esperienza di gioco. Un'altra feature particolarmente importante per l'immedesimazione sarà la "true sight". La visuale del campo di battaglia sarà quella delle unità in azione; ciò significa che il giocatore non potrà scrutare cosa risiede al di là di una boscaglia se i propri soldati non sono abbastanza avanzati da vedere loro stessi. Tra gli elementi che favoriscono la dinamicità dell'azione, la distruzione dell'ambiente (che sarà totale, secondo quanto promesso) la fa da padrone. Nella demo mostrataci, con oltre dieci minuti di campagna, le unità alleate sfruttavano un lanciafiamme per incendiare la capanna nemica, portando quindi i nemici a scoprirsi obbligatoriamente, pena la morte tra le fiamme. I ripari stessi non saranno mai troppo sicuri, specialmente se di materiale fragile, come il legno, ma le granate potranno colpire duramente anche quelli apparentemente più resistenti.



L'annuncio di Company of Heroes 2 aveva levato un grande urlo di gioia da parte dei più fedeli appassionati della serie e del genere; la presentazione tenuta da Koch Media e THQ ha dato solo un'ulteriore prova della qualità di questo seguito, che si promette di raggiungere nuovi standard qualitativi.

Massimiliano Di Marco

Recensioni

IL GRANDE JOE

Darksiders II non ci insegna soltanto che anche i Cavalieri dell'Apocalisse hanno i loro bei guai in famiglia. Il gioco di Vigil Games, è in realtà la testimonianza di quello che succede quando, al timone della produzione di un videogioco, non c'è chi crea soltanto videogiochi.
Se in Darksiders II scorre una possente linfa vitale, buona parte del merito deve essere infatti tributata al fumettista Joe Madureira di Marvel. Si possono imputare alcuni difetti a Darksiders, ma sicuramente non quello di non essere originale, e del resto fa pensare che l'epica saga sia, all'atto pratico, uno dei pochi nuovi IP emersi negli ultimi anni. Sembrerebbe insomma che ci sia soltanto da guadagnare dal reclutamento di talenti esterni all'industria dei videogiochi.
Eppure, casi di collaborazioni simili a questa sono abbastanza rari, rispetto ai vantaggi che porterebbero a livello di freschezza e innovazione. Non dimentichiamo che Medal of Honor, e con esso lo sfruttatissimo filone degli sparatutto ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, nasce proprio da un concept di Steven Spielberg (che, chissà perché, in seguito avrebbe soltanto messo il suo nome su Boom Blox... ma questa è un'altra storia).
Forse, il motivo risiede nel fatto che l'industria dei videogiochi è ancora percepita come un ambito creativamente molto ristretto. D'altronde, se dovessimo giudicare dalla quantità di trailer che enfatizzano armi e uccisioni a schermo, anche noi avremmo la stessa impressione. In realtà, c'è spazio per tutti, anche per chi non ha mezzi tecnologici degni di un Call of Duty. E sì, anche per chi non saprebbe reinventarsi la ruota a livello di game design. Modelli e generi esistono, funzionano e sono lì a disposizione da anni per essere copiati da chi, come Madureira, vuole ideare e raccontare la sua storia.
Noi non aspettiamo altro: avanti il prossimo.
Guglielmo De Gregori











IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

La tabella dei critici

	MARCO	FRANCESCA	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	REVOLVER	MICHELE	MANUELE
Darksiders II	★★★★	★★★★★		★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Sleeping Dogs	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★		★★	★★★★
Kingdom Hearts 3D		★★★★	★★★★		★★★	★★★★	★★★	★★★★
The Secret World	★★★★		★★★★			★★★	★★★	
Quantum Conundrum		★★★★	★★★★			★★★		★★★★
Pokèmon Conquest	★★★★	★★★★						★★★★
TES V Skyrim: Dawnguard	★★★★	★★★★★	★★	★★	★★★★★		★★★	



NON FATE ARRABBIARE L'OSCURA SIGNORA

Darksiders II

Trovare un videogioco che resti davvero impresso nella memoria, di questi tempi, è diventato difficile. Ma, complice la mano di Joe Madureira, nessuno può negare che il primo Darksiders avesse carattere da vendere. Nel 2010 avevamo assistito alla genesi di una mitologia assolutamente epica e titaneggiante, a metà tra il ben noto panorama supereroistico di Marvel e inedite ma coinvolgenti suggestioni fantasy. Insomma, la prima avventura di Vigil Games era riuscita nell'assai lodabile intento di creare un mondo in cui sentissimo il bisogno di ritornare, prima o poi. In Darksiders II, finalmente questo desiderio viene accontentato, con pochi elementi di rottura e tanti graditi ritorni rispetto al suo predecessore. Il gioco è ambientato praticamente in contemporanea con gli avvenimenti del primo episodio. Per chi avesse bisogno di un riassunto, la trama vede il protagonista del primo episodio, Guerra, sotto processo da parte dell'Arso Consiglio, incolpato di aver provocato la fine del mondo e il conseguente sterminio degli umani. Tocca quindi al fratello, il Cavaliere dell'Apocalisse Morte, tentare il tutto per tutto per dimostrare la sua innocenza. Per quanto più gracile, il nuovo protagonista sembra essere ancora più adatto a portare sulle spalle l'epica narrativa di Darksiders. Dove il seppur carismatico Guerra era un personaggio imponente e silenzioso, Morte è un antieroe dal carattere molto più marcato, che sprizza arroganza e spavalderia da tutti i pori. Una personalità prorompente, insomma, che si rispecchia tanto nei dialoghi che nelle animazioni, fluide e dinoccolate. È evidente l'accuratezza con cui è stata condotta la caratterizzazione del personaggio, elemento assolutamente cruciale in un gioco come Darksiders, che punta tutto sull'epicità e sulla sensazione di potenza provata dal giocatore. Una svolta consistente è rappresentata anche dalle ambientazioni del gioco: abbandonato l'interessante ibrido urbano del primo Darksiders, il gioco si sposta in prima battuta in un mondo fantasy tout court, che tanto nella palette cromatica ipersatura che nella scelta delle singole location sembra tanto ricordare World of Warcraft. L'overworld si ispira a quello dei giochi

DETTAGLI

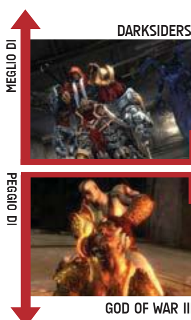
FORMATO: Xbox 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: VIGIL GAMES
PUBLISHER: KOCH MEDIA
GIOCATORI: 1





MEGLIO DI: DARKSIDERS

PEGGIO DI: GOD OF WAR III



FAQs

È DAVVERO PIÙ GRANDE RISPETTO AL SUO PREDECESSORE?
Sì. Il gioco offre un overworld abbastanza ampio da garantirvi anche una vendita di ore di gioco, destinate ad aumentare se volete scoprire tutti i segreti del gioco. Insomma, un classico action adventure come non se ne vedevano da tempo.

RPG SÌ… MA FINO A CHE PUNTO?
Fortunatamente, si tratta di un'aggiunta gradita ma non sostanziale. Per cui, non preoccupatevi: non vi sarà chiesto di trafficare ore e con i l'inventario, e vi sarà comodamente segnalato quali sono i pezzi di equipaggiamento migliori da usare di volta in volta.

QUANTO È IMPORTANTE LA COMPONENTE ESPLORAZIONE?
Rispetto al primo gioco della serie, è equamente ripartita con la componente action. In realtà, vi stupirete di trovare meno corridoi di mostri e più momenti tipicamente "alla Zelda".





Up: Per rendere più facile l'esplorazione, il gioco vi permette di mandare in avanscoperta Dust, il corvo di Morte, che segnalerà i punti d'interesse (ma poche volte si rivelerà davvero utile).







d'avventura vecchio stile, capace di offrire un buon margine di esplorabilità; al suo interno, vi imbatterete in città e personaggi, con i quali parlare per ottenere quest primarie e secondarie. Una volta terminate queste incombenze, la vostra meta saranno i dungeon veri e propri, superando i quali potrete portare avanti l'arco narrativo principale. Attraversare una versione alternativa dei luoghi visti nel capolavoro online di Blizzard non è necessariamente un male, perché il genio visivo di Madureira scorre possente anche negli anfratti più remoti, e non c'è paragone che tenga neanche con il fiacco Kingdoms of Amalaur. Il gioco è tutt'altro che tecnicamente favoloso, ma supplisce molto con la sorprendente direzione artistica e con il level design. Quello che vi impressionerà del mondo di gioco, infatti, non è soltanto la sua bellezza, che non subisce mai un calo di stile, ma soprattutto le sue eccezionali proporzioni. Ogni cosa in Darksiders II è mastodontica e sarete portati a credere di muovervi in un mondo dal respiro incredibilmente ampio. Sicuramente una bella notizia da sentire, in un panorama affollato da esperienze ottusamente lineari o free roaming che riciclano i propri ambienti con fin troppa disinvoltura. Si tratta comunque di un compromesso tra la vastità e la profondità di un mondo, come può essere quello di un qualunque Zelda, e le esigenze di un action frenetico che non richieda troppi pensieri. Ma i compromessi, se funzionano, sono ben accetti: Darksiders riesce a dare la sensazione di affrontare un'avventura epica e complessa, anche quando in realtà state semplicemente andando da una quest all'altra. Fenomenale complice, in questo senso, è soprattutto la trama (su cui approfondiremo più in là). Riuscire ad andare avanti è in realtà un'impresa sempre molto semplice, ma è la grande competenza con cui tutto il gameplay è realizzato e tenuto insieme a permettervi di proseguire senza incappare in noia o frustrazione e trovare sempre nuovi stimoli per proseguire. Fin dai primi video diffusi del gioco, così come per il primo episodio, i giocatori hanno fatto a gara per trovare le somiglianze con praticamente qualunque titolo d'avventura visto su console negli ultimi tempi. E, del resto, nessuno può biasimarli per questo. Morte fa parkour come praticamente qualunque action hero visto negli ultimi cinque anni, i dungeon e le sezioni a cavallo ricordano una versione all'acqua di rose di Zelda e il feeling dei combattimenti vi rimanderà inevitabilmente alla memoria God of War. Ma non entreremo certo noi nella scuderia di chi critica il gioco per mancanza di originalità: tutt'altro, perché invece Vigil Games ha ripreso questi e altri elementi per creare un gameplay che basa il suo punto di forza proprio sulla familiarità e sull'efficienza. A partire dal sistema di combattimento: come dicevamo, Morte è un personaggio molto diverso rispetto a Guerra, anche nella sensazione che si prova nel controllarlo. Agile e scattante, può fluidamente saettare da una parte all'altra dello schermo e schivare gli attacchi nemici. La sua rapidità si riflette anche nelle fasi di attacco vero e proprio, che possono contare peraltro su una varietà molto più ampia rispetto a quella prerogativa di Guerra. Morte può infatti usare l'iconica doppia falce, arma principale, con la quale colpire i nemici a velocità elevata e inanellare combo aeree sfruttando il giusto tempismo. Completamente diversa invece è la gestione del martello, lento e pesante ma in grado di infliggere una grande quantità di danno ogni volta che il colpo andrà a segno. In realtà, la selezione è molto più ampia, e include ad esempio mazze e pistole (utili anche per gli enigmi), tanto che avrete l'inventario praticamente sempre pieno zeppo di armi, liberate di volta in volta da

"MORTE È UN ANTIEROE DAL CARATTERE MOLTO MARCATO, CHE SPRIZZA ARROGANZA E SPAVALDERIA DA TUTTI I PORI"





ogni nemico che ucciderete. C'è da dire che, a meno che non giochiate in modalità Apocalittica, difficilmente sentirete il bisogno di usare tutti questi attacchi, né tantomeno avrete bisogno di combinarli con una particolare strategia. Più che alla profondità, il sistema sembra essere votato al puro e frenetico divertimento, obiettivo centrato seppure un po' a scapito dell'originalità. Una nuova variabile introdotta in questo secondo capitolo, è invece la gestione dell'equipaggiamento, marcato anch'esso da una forte impronta blizzardiana: Morte potrà infatti aumentare le sue caratteristiche vestendo un vero e proprio set di armature, che peraltro modificheranno l'aspetto del personaggio. Anche in questo caso, non si tratta mai di cambiamenti che faranno la differenza, se non attivando il settaggio della difficoltà più alto, ma se non altro è un gradito elemento di caratterizzazione estetica. Di rilevanza maggiore è invece il sistema di gestione delle abilità, un classico skill tree all'interno del quale potrete decidere come spendere i punti ricevuti in battaglia, seguendo diversi percorsi in base al quale otterrete diverse abilità. In questo modo, è possibile ricevere dei potenziamenti, come dei famigli che vi aiuteranno in battaglia, e modellare il proprio stile di attacco a piacimento. I combattimenti sono ripartiti diligentemente con le sezioni platforming, che ricordano a loro volta lo sfortunato Prince of Persia in cel-shading. Come nel gioco di Ubisoft, il platforming sarà abbastanza guidato ma impegnativo, dal momento che sbagliando il tempismo rischierete di cadere più e più volte. Alternate a semplici enigmi, queste sezioni permettono ai livelli di essere interessanti e sfaccettati, creando un'armoniosa alchimia al loro interno, e dove i combattimenti non ricoprono il ruolo di unica ed esclusiva attrattiva. A questo punto, sarà evidente ai lettori come Darksiders si proponga come un continuo copia e incolla di meccaniche già viste e riviste praticamente in ogni gioco blockbuster uscito negli ultimi cinque anni.

Tuttavia, non ci sentiamo minimamente di criticare il lavoro di Vigil per questo motivo, perché a sostenere tutto l'impianto ci pensa, così come era nel primo episodio, la storia. Se, come noi, siete fermamente convinti che l'originalità fine a se stessa non sia un valore assoluto, allora è molto probabile che anche voi sarete in grado di apprezzare la seconda venuta di Darksiders. Vigil Games infatti sembra aver fatto suo il detto "il fine giustifica mezzi", prendendo gli elemento di gameplay più noti e collaudati, per poi riciclarli e costruire la sua ideale visione di action adventure. Vi raccomandiamo caldamente di dare una chance alla mitologia di Darksiders, un sorprendente calderone di citazioni bibliche con una spiccata fascinazione per il lato oscuro e l'ambiguità dei suoi protagonisti. Non parliamo mai di alta letteratura, certo, ma Darksiders riesce a

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

SOAP OPERA APOCALITTICA: L'UMANITÀ È STATA COMPLETAMENTE ANNICHILITA, FORZE IMMANENTI DISCUTONO DEL DESTINO DELL'UNIVERSO MENTRE MORTE CERCA DI SALVARE SUO FRATELLO: DARKSIDERS II RIDEFINISCE IL CONCETTO DI EPICITÀ.







Left: Come Guerra, anche Morte dispone di un fido destriero, che potrà usare per esplorare più velocemente le ambientazioni, falciando i nemici quando capitano a tiro.



Up: La colonna sonora del gioco, a base di ritmi orientaleggianti ed epici cori per i momenti più concitati, si sposa bene con il feeling da "fine dei tempi" che caratterizza il gioco.

proporre, all'interno del genere, qualcosa di nuovo e che siamo certi non sfigurerebbe se confrontato con il panorama delle graphic novel. La storia di Darksiders assorbe inevitabilmente le sue influenze fumettistiche, distinguendosi fieramente come qualcosa di diverso rispetto alle solite trame "da videogiochi". Appassionarsi alle vicende e alle battaglie di questi esseri oltreumani, ognuno con le sue personalità e mire nascoste, sarà praticamente immediato. E la tragica ordalia cui si sottopone Morte per salvare il fratello è capace di coinvolgere come neanche God of War nei suoi momenti migliori è in grado di fare. Se dovessimo fare la caccia al tesoro, calcolatrice alla mano, e valutare Darksiders II in base alla quantità di dejà-vu che propone (o alle similitudini con il predecessore), sicuramente il voto che trovereste in calce sarebbe molto più basso. Troviamo, tuttavia, che sia più opportuno far scendere in campo il cuore. Darksiders II riesce infatti a portarci in una dimensione alternativa, coinvolgente e animata da grande spirito. E, di fronte a tanta epicità, non riusciamo proprio a piegarci alle fredde regole della matematica.

Guglielmo De Gregori

VOTO 8,5/10

EPICO, TRAVOLGENTE E APOCALITTICO COME POCHI ALTRI.



Up: Alcuni panorami del gioco sono capaci di lasciarvi realmente a bocca aperta per la loro bellezza; il mondo creato da Madureira sprizza personalità da ogni singolo pixel.

SCONTRO TRA TITANI

Come praticamente ogni cosa che vedrete in Darksiders II, anche i boss non potevano che essere assolutamente sovradimensionati e sopra le righe. La maggior parte dei mostri di fine livello supererà Morte in altezza almeno tre volte, mentre alcune battaglie richiederanno un approccio completamente diverso. In certi casi, vi sarà chiesto persino di scalare il nemico e colpire i suoi punti deboli. Dobbiamo proprio citare la fonte di ispirazione?

SAINT OF THE ORIENT

Sleeping Dogs

Sleeping Dogs. Mai titolo fu più appropriato… "Non svegliare il can che dorme", dicono. E dopo un letargo protrattosi dal nove febbraio 2011, giorno in cui Activision cancellò futuro e speranze della serie True Crime accantonando la sua iterazione "hongkongese", ora è tempo che i cagnacci di United Front (o le "Locuste Nere", se diamo ancora credito al titolo del progetto originale datato 2008) si risveglino abbagliando. E l'esordio di questa epopea viscerale e dagli impulsivi istinti, spirale di violenza e vendetta per il palestrato Wei Shen, colpisce duro e dritto al grugno… Sì, perché il titolo distribuito dalla nipponicissima Square-Enix (oramai sempre più interessata al pubblico e al mercato occidentale) si presenta ai nostri occhi come un amalgama equilibrata del cinema hard boiled made in John Woo e quelle piccole perle cinematografiche regalateci negli anni dal generoso (e atletico) Tony Jaa (Ong Bak è un piccolo capolavoro del genere, per i neofiti!). Sul tutto una sana spruzzata d'Infernal Affairs, così come del suo stesso e altisonante remake Hollywoodiano (The Departed). Gli inseguimenti a perdifiato e le granguignolesche tecniche contestuali (che andranno dall'infilare il volto di un malcapitato qualunque in una ventola dell'areazione, al gettare delinquenti dentro forni crematori) rendono l'incipit del titolo stesso misogino e adrenalinico, enfatizzando ogni minuto con una regia maestosa e minuziosamente rifinita. Peccato solo che l'insalata mista, sebbene servita con un ricco set di spezie e condimenti, non riesca poi a compensare con tali (innegabilmente apprezzabili!) elementi ogni sua lacuna. Già, perché questo "open world crime drama" (così come definito da United Front stessa) finisce col rivelarsi claudicante proprio nella

DETTAGLI

FORMATO: PS3, 360, PC
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: SQUARE ENIX
DEVELOPER: UNITED FRONT GAMES
GIOCATORI: 1



Right: Situazioni come questa saranno all'ordine del giorno con Sleeping Dogs: uscirne indenni non sarà sempre una passeggiata!

FAQS

I COMBATTIMENTI SEMBRANO DAVVERO SPETTACOLARI. CHE RUOLO RIVESTIRANNO NEL GIOCO?
Menar le mani in Sleeping Dogs diventerà presto il vostro passatempo preferito, e sotto questo aspetto alcuni tra voi lo prediligeranno anche all'ottimo lavoro di SEGA con la saga di Yakuza. Diciamo che piuttosto che un ruolo principale, rappresenta l'anima pulsante del titolo stesso!

SI SENTE LA MANCANZA DI UN COMPARTO MULTIPLAYER?
In origine i titoli free-roaming à la GTA non risentivano affatto dell'assenza di una modalità multi giocatore, eppure con l'ottimo lavoro svolto proprio da Rockstar con il quarto capitolo della sua saga le carte in tavola sono cambiate e non di poco. Quanto possa influenzare l'esperienza di gioco, però, cambia da giocatore a giocatore!

L'AREA DI GIOCO È GRANDE COME QUELLA DI ALTRI ESPONENTI DELLO STESSO GENERE?
Di sicuro non parliamo della Los Angeles di L.A. Noire, ma la mappa di gioco (disponibile nella sua interezza fin dai primi istanti) è comunque ragguardevole, ed esplorarla nella sua totalità richiederà non poche ore di gioco.





"DEFINIRE SLEEPING DOGS COME IL PERFETTO MATRIMONIO TRA L'IP DI SEGA (RYU GA GOTOKU, DETTO YAKUZA QUI DA NOI) E IL MASTERPIECE DI ROCKSTAR GAMES, IN FONDO, È UN ESEMPIO TANTO OVVIO QUANTO CRISTALLINO… ED EFFICACE"







Down: Indubbiamente, la versione PC soffrirà di meno l'anziana età dell'engine del gioco, grazie a delle texture meno slavate ed effetti particellari aggiuntivi.

BELO COME

TRUE CRIME: NEW YORK CITY



PEGGIO DI

GRAND THEFT AUTO IV

sua anima free-roaming, la stessa che ha permesso agli sviluppatori di pescar a mani basse dai più importanti esponenti del genere; tanto in occidente, quanto in oriente. Definire Sleeping Dogs come il perfetto matrimonio tra l'IP di SEGA (Ryu Ga Gotoku, detto "Yakuza" qui da noi) e il masterpiece Rockstar Games, in fondo, è un esempio tanto ovvio quanto cristallino ed efficace. L'intera giungla metropolitana di neon iridescenti e umidi vapori che dà forma alla pittoresca Hong Kong, infatti, è divisa in tre specifiche "aree" (più una quarta di piccole dimensioni), dove poter acquistare vestiti, aiutare passanti (ahem...), comprare prelibatezze del luogo in grado di ripristinare la nostra salute, allenarsi in un piccolo dojo per sbloccare nuove abilità, nonché portare avanti diverse relazioni sentimentali di dubbia serietà (purtroppo anche castissime "nei fatti"). E giusto per aggiungere altro materiale prestampato, non mancheranno le corse clandestine in salsa Need For Speed Underground. Ma se il retaggio degli stilemi più consolidati del genere possa anche risultare "comprensibile se non pienamente condivisibile" agli occhi dei più, la vera spina nel fianco del titolo Square Enix è rappresentato proprio dal suo comparto tecnico. Il contrasto tra i nuovi modelli poligonali, un engine "classe 2009" (invecchiato non proprio come il vino) e un discreto lavoro di motion capture, finisce col ricreare sullo schermo una bizzarra "sinergia", dove l'impatto visivo oscilla vistosamente (e pericolosamente) tra gli standard odierni (durante le sezioni al chiuso) e una versione HD di Shenmue (ma neanche tanto, dato l'inaccettabile numero di texture in bassa risoluzione). Di notte la pioggia, le luci fluorescenti e la rifrazione delle superficie bagnate tenteranno di rendere meno evidente l'angosciosa situazione, ma una volta spuntato il sole sarà come ritrovarsi a un party di studenti universitari alle 7 del mattino... e la texture sgranata messa a mo' di carta da parati che farà capolino da dietro i grattacieli, a rappresentare il cielo (con tanto di animazione minimale delle nuvole in stile emoticon!), sarà come una fatality dritta al nervo del bulbo oculare. Peccato, davvero. Perché l'enorme quantità di missioni (divise per "mandanti", come GTA insegna) e la cura riposta nelle sequenze d'azione (pollice su per quelle corpo a corpo, pollice giù per quelle con armi da fuoco) potrebbero davvero elevare Sleeping Dogs allo status di una vera e propria pietra miliare del sandbox. Ma quella che ci ritroviamo tra le mani è una pietra rozza e mal raffinata, costellata d'imperfezioni che demoliscono (sebbene solo in parte) l'ottimo lavoro svolto, piuttosto che impreziosirlo di riflessi unici come insegnano le pubblicità degli eterni e imperfetti diamanti. Ci saranno comunque momenti memorabili e capaci di scaldarvi cuore e testosterone, con buona parte dell'esperienza di gioco godibile e soprattutto divertente, come pochi prodotti odierni. Eppure, questo boccone di rustica cucina cinese non riesce in alcun modo a velare un amaro retrogusto: quello di un tipico lavoro concluso a più riprese, nell'alta marea delle incertezze, che arriva a vedere infine la luce con un piede nel passato e uno nel presente. Per fortuna, affondare il cranio di un avversario dentro un pannello elettrico facendo andare in corto un intero palazzo, mentre il poveretto abbrustolisce tra gli spasmi, riuscirà a farvi chiudere un occhio su ogni difetto. O quasi...

Valerio "Revolver" Pastore

VOTO 7/10

FOMENTO E TORMENTO

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

SENZA PIETA': La violenza che inonda lo schermo tra fluidi corporali e carni martoriate appagherà il lato oscuro di ogni giocatore, giustificando in toto (per una volta) il PEGI 18+...



Up: Gli inseguimenti sono ricchi di dettagli e trovate degne di nota, e vi permetteranno di respirare lo stesso feeling dei film del genere...



LIKE A DRAGON

Tra le cose migliori di Sleeping Dogs ci sono i virulenti scontri a mani nude, capaci di offrire scorci d'ammaliante violenza che esalteranno ogni buon fan del vecchio Lee. Inizialmente le tecniche a nostra disposizione saranno piuttosto limitate, a differenza dell'azioni contestuali e della varietà delle situazioni. Nonostante ci vorranno parecchie ore per affinare la padronanza dei controlli, e acquistare nuove tecniche al dojo, lanciando i nostri avversari dentro cabine telefoniche e le gelide acque del molo di Hong Kong ci sarà comunque da divertirsi!

IL FUTURO DELLA SERIE PARTE DA QUI

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

È capitato circa un mese fa. Andai a trovare un mio amico che non vedevo da tempo e, dopo il rituale saluto davanti al portone, il mio occhio, una volta entrato in casa, non poté che cadere sullo schermo della tv, dove riconobbi immediatamente la schermata di menù del primo capitolo di Kingdom Hearts. Quella sera doveva essere una tranquilla cena tra amici accompagnata da un buon bicchiere di vino e, invece, la consumai quasi totalmente in compagnia di Sora, Topolino, Pippo e Paperino, dimenticandomi presto dello scopo della mia visita. Che ricordi... e quanto tempo è passato da quella prima indimenticabile avventura. Dieci anni che hanno visto susseguirsi un grande secondo episodio, vari spin-off, ma mai una terza iterazione. Arriva oggi il turno per il 3DS di accogliere Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance, primo titolo della serie a sbarcare in esclusiva sull'ultima console portatile di casa Nintendo. Dopo tante avventure per Sora e Riku è giunto il momento di superare l'esame più arduo. Solo così i due potranno diventare maestri della Keyblade e affrontare finalmente il malefico Xehanort. Per arrivare a ciò, i due impavidi eroi dovranno farsi carico di una missione dell'estrema delicatezza: sbloccare le sette serrature dormienti e arrestare la minaccia dei Dream Eaters. Ovviamente, i mondi e i luoghi magici che andremo a esplorare lungo il corso dell'avventura sono presi direttamente dall'universo disneyano: Pinocchio, Fantasia, Il Gobbo di Notre Dame e Tron. Questi sono solo alcuni dei film d'animazione da cui sono state tratte le ambientazioni di questo nuovo Kingdom Hearts. Sorvolando l'ottimo sfondo scenico, il gioco si presenta sfoggiando i tipici stilemi del genere d'appartenenza e quella giocabilità canonica, a tratti un po' datata, tipica della branca action dei giochi di ruolo. D'altronde non ci vuole molto per capire che l'anima di Kingdom Hearts 3D è proprio l'azione. Square Enix ha impegnato il più delle forze proprio nel sistema di combattimento, che così come dieci anni orsono rimane ancora il cuore pulsante del titolo. Per circa il 90% della sua durata, infatti, vagheremo in giro per le bellissime ambientazioni del gioco con l'unico scopo di fronteggiare i tanti mostri che ci ostacoleranno il cammino.

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SQUARE ENIX
DEVELOPER: SQUARE ENIX
GIOCATORI: 1



Right: Grazie all'introduzione del Flowmotion, Riku e Sora potranno dare prova della loro agilità in sezioni di gioco in pieno stile parkour! Assassin's Creed docet?





FAQs

PERCHÉ DREAM DROP DISTANCE?
E' il nome del nuovo sistema di scambio in tempo reale dei personaggi principali, che prende appunto il nome di Drop System. Basta andare nel menù di gioco per cambiare il protagonista e seguire così un punto di vista diverso della trama principale.

COME VIENE SFRUTTATO IL PAD SCORREVOLE PRO?
Il gioco permette di utilizzare il Pad Scorrevole Pro per migliorare la padronanza dei controlli. La periferica è utile soprattutto per la gestione della telecamera, affidata comodamente al secondo stick analogico.

MA QUANTO DURA?
Kingdom Hearts 3D è un gioco di ruolo e come tale offre una longevità molta alta. Per concludere la quest principale sono sufficienti circa 25-30 ore, a cui vanno aggiunte altre dieci per completare il resto delle missioni secondarie e trovare tutti i tesori nascosti.



MEGLIO DI
HEROES OF RUIN



PEGGIO DI
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

"LA SENSAZIONE È DI AVERE DUE STORIE IN UN SOLO GIOCO, POICHÉ ENTRAMBI GLI EROI VIVRANNO ESPERIENZE SPESSO DISTACCATE L'UNA DALL'ALTRA"



Down: L'anima jappo folle e controversa del titolo è evidente specie nei bizzarri minigiochi da affrontare nel sottosuolo: alias lo schermo inferiore del 3DS.



Pur se alla lunga lievemente ripetitivo, il gameplay del titolo Square Enix è capace comunque di regalare ai fan alcune soluzioni nuove che ne ringiovaniscono l'intera offerta. La prima novità è rappresentata dall'interazione con l'ambiente, qui chiamato sistema Flowmotion. Durante i combattimenti, in base alla tipologia dello scenario in cui ci troveremo immersi, Sora e Riku avranno la possibilità di interagire con il luogo circostante attraverso elementi sfruttabili per eseguire salti e acrobazie utili per innescare attacchi speciali. Questa maggiore interattività potrà essere sfruttata anche nelle fasi esplorative, saltando nei muri, nelle pareti o roteando nei lampioni; il tutto a beneficio del divertimento e della ricerca di tesori nascosti. A rendere ancora più palese la rinnovata dinamicità delle battaglie, troveremo anche una serie di simpatici minigiochi chiamati Reality Shift, che teletrasporteranno il nostro alter ego dallo schermo superiore del 3DS a quello inferiore. Qui bisognerà eseguire in breve tempo alcune azioni particolari che, se svolte correttamente, permetteranno di attivare mosse coreografiche una volta risaliti in superficie. Queste due piccole grandi introduzioni si sono rivelate davvero molto comode ed efficaci, ben integrate nel sistema di gioco, oltre che ideali come basi di partenza per ciò che potremo trovare, magari in forma evoluta, nel terzo capitolo della serie. La seconda tra le novità più succese, è invece la possibilità di cambiare in qualsiasi momento il personaggio controllato, così da affrontare la storia seguendo le avventure dal punto di vista di Sora o di Riku. La sensazione è di avere due storie in un solo gioco, poiché entrambi gli eroi vivranno esperienze spesso distaccate l'una dall'altra. Raramente capiterà di imbattersi nelle stesse situazioni, e questo perché Square Enix è riuscita a tessere con abilità due trame molto intricate tra loro senza cadere mai nella trappola mortale del backtracking. Davvero complimenti. E ora arriviamo all'unica vera nota stonata della produzione. Ebbene, Kingdom Hearts 3D non è stato tradotto in lingua italiana: sottotitoli compresi! Considerando il lavoro di traduzione svolto nei precedenti episodi, la scelta appare come un mezzo passo falso che purtroppo ne penalizza in parte il risultato finale. Nonostante ciò, questo debutto su 3DS convince appieno offrendo il giusto compromesso tra novità e tradizione, piazzandosi di prepotenza tra i migliori titoli disponibili per questa console e dimostrando di avere le forze necessarie per donare fiducia al futuro stesso della serie, identificato principalmente nel proverbiale capitolo tre. Il problema è quanto dovremo ancora aspettare per questo...

Davide Panetta

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

REAME DI NOVITÀ: KINGDOM HEARTS 3D È UN GIOCO TANTO VECCHIO STILE, QUANTO FRESCO DI NUOVE IDEE. SQUARE ENIX RISVEGLIA DAL LETARGO UNA DELLE SUE SERIE PIÙ IDOLATRATE CON UN CAPITOLO DEGNO DEGLI IMMORTALI PRIMI DUE EPISODI PRINCIPALI.

VOTO 8,5/10

LOCALIZZAZIONE O NO, RIMANE UNO DEI MIGLIORI GIOCHI PER 3DS



KINGDOM STORY

Kingdom Hearts debutta in Europa il 15 novembre 2002 su PlayStation 2. Il successo strepitoso riscosso dal gioco (oltre dieci milioni di copie) convinse Square Enix a realizzare tre anni dopo un seguito ufficiale che confermò i favori del pubblico. Chiusa questa prima parentesi della serie, furono realizzati in seguito solo episodi spin-off che hanno cercato di tappare i vari buchi lasciati dalle trame dei capitoli principali. Kingdom Hearts: Birth by Sleep, uscito per PSP, è in ordine cronologico il prequel dell'intera saga.

COSPIRAZIONI, SOCIETÀ SEGRETE, MISTERI. E ZOMBIE.

The Secret World

Funcom, con i soli Anarchy Online e Age of Conan, non è esattamente un developer prolifico per quanto riguarda i MMORPG. Comunque sono ormai più di 10 anni che i programmatori norvegesi si occupano della materia, rimanendo competitivi a dispetto dell'agguerrita concorrenza nel settore. Per quanto riguarda The Secret World, Funcom, nonostante quella che sembra essere l'ultima moda, non ha mai dichiarato di voler rivoluzionare il genere o riscriverne le regole. Ironicamente, The Secret World è forse tra i pochi MMO di quest'ultimo periodo che potrebbe mantenere una promessa del genere senza montare alcun bluff degno delle migliori poker face dei settori marketing moderni.

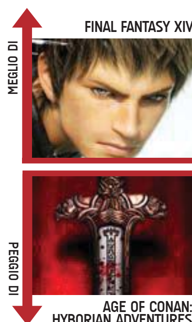
Primo elemento decisamente insolito è la scelta del setting, un mondo di cabale e gruppi clandestini, un anomalo incrocio multidimensionale dove magia e mostri incontrato la società moderna del nostro pianeta. "Non sei il prescelto", questo ci viene rivelato da una delle tre fazioni del gioco, gli Illumanti, i Templari e il Drago; decisamente spiazzante, abituati come siamo a dover rispondere alla profezia di turno. La premessa sembra forse banale, ma la narrazione è uno dei punti forti del titolo Funcom, con una vasta quantità di trame alacremente raccontate con dovizia di particolari: anche troppo, vista la durata di alcuni dialoghi. Dopo un breve addestramento veniamo spediti in una cittadina del sud degli Stati Uniti a fronteggiare una classica invasione di zombie e a soddisfare la sete di quest degli abitanti locali. Fin dal principio, The Secret World pone un'attenzione nei dettagli come mai abbiamo incontrato in altri MMO, figlia dei nove anni di sviluppo: gli ambienti sono accessibili in maniera sorprendente, è possibile interagire con molti più elementi del normale e, facendo parte di una nuova generazione, la grafica in DirectX 11 mette in discussione il limite che credevamo si potesse raggiungere in un MMO. Il combattimento comporta l'attivare abilità, gestire i cooldown e mietere punti esperienza, nulla che un'esperienza decennale nel settore dei giochi online non ci abbia insegnato; tuttavia, nonostante le nostre imprese, l'agognato level up non sembra

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: NORVEGIA
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
DEVELOPER: FUNCOM
GIOCATORI: MMO

MEGLIO DI

FINAL FANTASY XIV



PEGGIO DI

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

FAQs

QUANTO È ESTESO?
Ci sono circa una dozzina di zone principali, ciascuna grande diversi kilometri quadrati.

QUANDO SALGO DI LIVELLO?
La scritta SP o AP appare sullo schermo per informarci che abbiamo nuovi punti da spendere.

PERCHÉ "SECRET"?
The Secret World mette sullo schermo tutto quello che normalmente viene considerato fittizio.



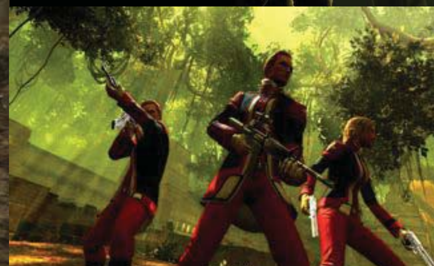
Up: Alcuni boss sono troppo tosti per occuparsene da soli: stiamo parlando di un MMO, dopotutto.













CRAFTING

In un MMO tradizionale, il crafting è una skill acquisita e migliorata con ore e ore di gioco. In The Secret World tutto quello che ci viene messo a disposizione è un box. Basterà inserirci un oggetto per romperlo e ottenerne i componenti, che sarà possibile combinare con altri elementi per dar vita a nuovi equipaggiamenti (in stile Minecraft, per intenderci). È un metodo certamente più intuitivo e accessibile rispetto al sistema progressivo che incontriamo solitamente in un GdR.







"FIN DAL PRINCIPIO, THE SECRET WORLD PONE UN'ATTENZIONE NEI DETTAGLI COME MAI ABBIAMO INCONTRATO IN ALTRI MMO."

arrivare mai. Basta farsi un giro nella scheda del personaggio per rendersi conto che The Secret World non ha livelli d'esperienza, almeno non nel senso classico del termine. Guadagnare XP ci consente di acquisire punti per potenziare le nostre competenze in un ramo o apprendere nuove abilità. Quest'ultime sono liberamente accessibili da tutti, senza restrizione di classe o razza, nonostante sia possibile equipaggiarne solo un numero ristretto: tutto questo significa che un solo personaggio potrà apprendere diversi ruoli, scegliendo di volta in volta quello più adatto alla missione o allo stile del giocatore (è possibile salvare e richiamare le nostre combinazioni preferite, oltre a utilizzarne alcune predefinite). È un buon compromesso che risolve la necessità di dover investire ore e ore nel "levellare" nuovi personaggi, ma che presenta anche l'imperativo di pensare in fretta a una build da seguire, in quanto scelte poco oculate si traducono nelle diverse ore necessarie per accumulare nuovi punti abilità. Rinunciare alle classi può risultare spiazzante per chi è abituato al MMO standard, e in effetti la curva d'apprendimento, almeno nelle prime battute, è piuttosto ripida; tuttavia, la grande libertà di sviluppo del personaggio, che attinge tra centinaia di skill e sinergie disponibili, vale la candela. Mentre le quest sono ben studiate e offrono un buon grado di varietà (soprattutto le story quest, missioni investigative ricche di enigmi tutt'altro che banali, al punto da doverci affidare più volte al buon Google per la soluzione), il vero punto debole di The Secret World sono i combattimenti, macchiati da una giocabilità non proprio eccelsa e da un sistema di movimento a volte impreciso. Non manca, insomma, lo spazio per apportare qualche miglioramento, com'è normale per un MMO appena lanciato; ciò nonostante, The Secret World si è già dimostrato più promettente di quanto Blizzard o EA abbiano avuto da offrire di recente.

Francesco Ricci



Up: Ogni zona del mondo è stata divisa per tema: Kingston, ad esempio, è una cittadina che dovrà affrontare la tipica invasione di non morti.
Left: Niente meglio di una bella scarica di fulmini per friggere crostacei mutati giganti.

VOTO 8/10
INNOVATIVO PER DAVVERO

CHI È DETTO CHE IN ESTATE LA MENTE VA IN VACANZA?

Quantum Conundrum

È un caldo pomeriggio d'estate quando decido di cimentarmi in un gioco "rilassante". Sappiamo tutti, infatti, che durante il periodo estivo i giocatori (almeno alcuni tra loro), sono alla ricerca di un intrattenimento più leggero, magari perché preferiscono uscire con gli amici e andare al mare (non è vero Hardcore Gamers?). Allora in preda a fortissimi attacchi di calore insostenibile, aggravati per giunta da un misero ventilatore non propriamente in grado di fronteggiare la temperatura, decido di giocare a Quantum Conundrum, un puzzle game che fin da subito attira l'attenzione. E mentre giocavo, pian piano che proseguivo nell'avventura, mi rendevo conto di una semplice cosa: se un gioco riesce a incollarti allo schermo nonostante fuori facciano quaranta gradi all'ombra, mentre i tuoi amici sono andati in piscina a divertirsi come tutti gli altri e il sudore cola dalle tempie bollenti, allora significa che quel gioco è incredibilmente divertente. Punto e basta. Quantum Conundrum appartiene a questa categoria proprio perché utilizza una meccanica di gioco davvero brillante e mai invasiva. È un puzzle game come non se ne vedevano da anni! Per superare gli intriganti indovinelli ambientali e salvare nostro zio, scienziato pazzo intrappolato nella sua dimora, dovrete cambiare le varie dimensioni attraverso un singolare apparecchio in vostro possesso. Non riuscite a rompere un vetro? Non c'è problema: lanciate un vaso verso di esso e aumentate la forza gravitazionale della stanza. Dovete superare un enorme dirupo? Perché non rallentate il tempo e lasciate che un tavolo, inizialmente lanciato a velocita folle, vi conduca dall'altra parte? E così via per tutta l'avventura. Il bello, cosa piuttosto rara per questo tipo di avventure, è che Quantum Conundrum rimarrà accessibile al giocatore di qualsiasi età e non rischierà mai di essere ripetitivo piuttosto che frustrante. Aggiungo poi, parlando del reparto artistico, che la produzione è resa più forte dall'elemento ironico, evidente, in primo luogo, nella caratterizzazione dei personaggi, ma anche dal look cartoon generale. La colonna sonora "à la Mercury", inoltre, vi rilasserà nei momenti in cui la calma sarà di vitale importanza. Unica pecca, a nostro giudizio, la durata complessiva non proprio sconfinata, soprattutto in vista della scarsa rigiocabilità offerta; si dovrà attendere almeno il momento in cui il nostro cervello ottenebrerà gran parte dei numerosi indovinelli... come tutte le avventure del resto.

Giovanni Guarrera

VOTO 8/10
DIVERTENTE, ORIGINALE E MAI FRUSTRANTE.

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SQUARE ENIX
DEVELOPER: AIRTIGHT GAMES
GIOCATORI: 1

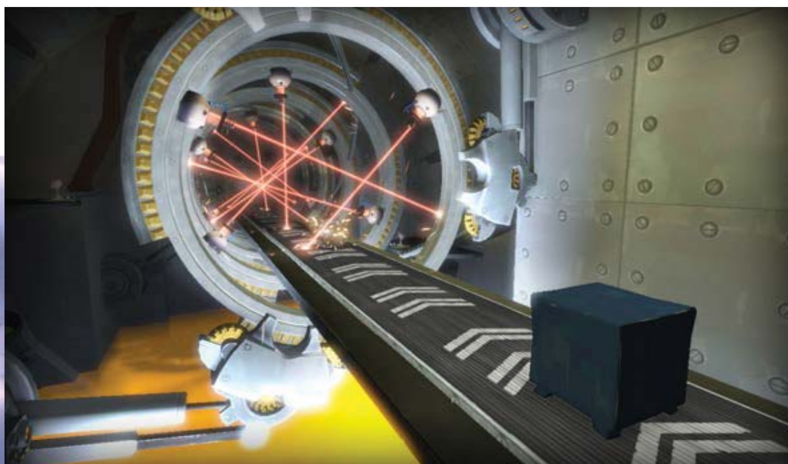
MEGLIO DI — NARBACULAR DROP

PEGGIO DI — PORTAL 2

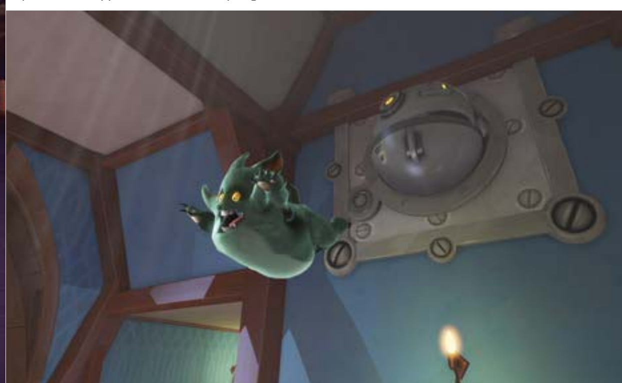
IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

QUATTRO DIMENSIONI: L'ORIGINALITÀ DI QUANTUM CONUNDRUM È RAPPRESENTATA DALLA POSSIBILITÀ DI CAMBIARE LE QUATTRO DIMENSIONI PRESENTI. NELLA PRIMA TUTTO SARÀ PIÙ LEGGERO, NELLA SECONDA TUTTO PIÙ PESANTE, MENTRE NELLA TERZA IL TEMPO SARÀ RALLENTATO E NELLA QUARTA LA GRAVITÀ SARÀ INVERSA!

Up: Quantum Conundrum, per tutta la sua durata, sarà in grado di intrattenere il giocatore senza mai cadere nella ripetizione e nella frustrazione.
Down: Il titolo sarà accompagnato da un design cartoonesco e ironico, proprio per questo sarà apprezzato anche dai più giovani.

ORA TUTTI SAPRANNO CHE IL GIAPPONE È STATO RIUNITO GRAZIE AI POKÉMON

Pokémon Conquest



Left: Tra le attività collaterali alle battaglie, c'è la possibilità di visitare dei negozi, combinare oggetti tra di loro e mandare dei guerrieri a cercare oro per aumentare le nostre risorse.

MEGLIO DI — FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

PEGGIO DI — FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON

Nonostante abbiamo recensito, solo qualche pagina fa, l'ennesimo capitolo di una serie che riunisce personaggi di Final Fantasy e personaggi Disney, non riusciamo a non stupirci di fronte a Pokémon Conquest. Già la sola premessa farebbe pensare ad uno scherzo. Ci troviamo in una pokéversione del Giappone feudale chiamata Ransei, creata da un Pokémon Leggendario in grado di fornire straordinari poteri a chiunque lo catturi. Il nostro scopo, nei panni di un signore della guerra pokémunito, sarà impadronircene per unificare la regione, prima che lo facciano il generale Oda Nobunaga... e il suo Rayquaza. Con buona pace della veridicità storica, l'ibrido generato innestando la classica serie Nobunaga Ambition di Tecmo Koei con il monster game per antonomasia, riesce in qualche modo a funzionare. Il gioco si presenta come un classico strategico a turni, ripartito in una fase di posizionamento delle truppe e un'altra di attacco vero e proprio, in cui scopriremo la bontà delle nostre decisioni. Ma la cosa più interessante, è come siano state riprese la maggior parte delle meccaniche fondamentali di Pokémon e trasformate in perfetti elementi di design da SRPG alla Fire Emblem. Prendiamo, per cominciare, la questione delle debolezze e delle resistenze. Nel gioco ci sono infatti 17 regni, ognuno corrispondente a un tipo di Pokémon, per cui dovremo ad esempio fare attenzione che le nostre truppe Acqua non si scontrino con quelle Elettro. È evidente quindi che la fase di posizionamento ricopra un ruolo cruciale, anche perché i campi di battaglia sono altamente dinamici oltre ad essere disseminati di trappole e ostacoli naturali. Pur mancando una fase di cattura vera e propria dei mostri selvatici, esiste un equivalente bellico, ovvero il reclutamento di 200 guerrieri e di altrettanti Pokémon. Un abbondante aspetto collezionistico che farà ancora una volta la gioia dei maniaci compulsivi (e dunque dei Pokéfan), ma è il rapporto tra umani e mostri che aggiunge realmente un ulteriore livello di profondità al gameplay strategico. Ogni guerriero potrà infatti stringere un legame con un Pokémon, e salire di livello insieme; i mostri possono chiaramente evolversi, e anche per i guerrieri esiste un equivalente che li potenzierà in maniera sostanziale. Più di ogni altra cosa, Pokémon Conquest riesce a riprendere dalla serie di Game Freak il suo straordinario magnetismo, con una mole impressionante di contenuti e distrazioni di ogni tipo. La durata del gioco, tra campagna principale e mappe aggiuntive, raggiunge tranquillamente anche le 40 ore, a cui bisogna aggiungere chiaramente quelle spese ad allenare e "catturare" mostri. In tutto questo, i più scontenti saranno probabilmente i puristi della strategia, alle prese con una versione "for dummies" di Nobunaga Ambition (assente, per chiari motivi, la componente diplomatica). E se la fortissima caratterizzazione Pokémon sarà per molti semplicemente adorabile, altri potrebbero reputarla uno scoglio non indifferente. Quel che rimane all'osso, comunque, è uno SRPG abbordabile per tutti, ma in nessun modo piatto e con una sorprendente profondità garantita proprio dal fattore Pokémon.

Guglielmo De Gregori

VOTO 8/10

BIZZARRO MA IRRESISTIBILE

DETTAGLI

FORMATO: NINTENDO DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: TECMO KOEI
GIOCATORI: 1

Down: I guerrieri possono creare legami con tutti i Pokémon, ma solo con uno potranno instaurare una sincronia perfetta, grazie al quale la crescita di entrambi sarà notevolmente potenziata.











L'ESPERIENZA DEFINITIVA NON È MAI STATA COSÌ VICINA...

TES V Skyrim: Dawnguard

Elder Scrolls, possiamo dirlo senza peli sulla lingua, si configura a tutti gli effetti come una "droga digitale". Giorno dopo giorno abbiamo esplorato da cima a fondo le terre di Tamriel, (da Morrowind a Skyrim) e ci siamo accorti, segregati nelle nostre dimore, di posti nuovi, di cose che non avevamo ancora fatto, di missioni che avevamo per forza di cose trascurato. E ogni volta che giocavamo a Elder Scrolls, non nascondiamolo, pensavamo al nostro ruolo nelle vicende anche nella vita reale. Appena finito l'ultimo capitolo della saga, dopo circa 300 ore di gioco, mi sono detto: "Skyrim mi ha conquistato enormemente, ma ora bisogna passare ad altro!". Da quel momento è iniziato per me il lento processo di "disintossicazione"; e quando ero sull'orlo della guarigione, i ragazzi di Bethesda hanno ben pensato di farmi rientrare prepotentemente nel tunnel da cui ero uscito con fatica, attraverso l'espansione dal nome Dawnguard. Con essa Bethesda sembra volerci dire: "Se avete finito al cento per cento Skyrim ora è il momento, prodi avventurieri, di imbracciare nuovamente le armi e proseguire l'avventura... nel modo che voi volete". Due fazioni, come sempre, se le daranno di santa ragione (i vampiri e i Dawnguard in questo caso), ognuno con le sue intenzioni, che siano benigne o maligne poco importa. In questa meravigliosa opera nata nel 1994, infatti, sappiamo tutti che il bene e il male non esistono: esistono solo le scelte del giocatore. Affronteremo i malvagi non morti con l'ordine? Oppure diventeremo creature della notte? In ogni caso, l'esperienza regalerà al giocatore privilegi esclusivi e sviluppi narrativi davvero di ottima qualità. Parlando prettamente dell'espansione, Dawnguard convince nonostante il prezzo un po' troppo alto. La quest line è davvero intrigante: porterà all'esplorazione di nuovi luoghi (il famoso tumulo dell'Anima) e nuovi spettacolari dungeon. Ci saranno poi nuove aggiunte in termini di gameplay, come la forma vampiresca (davvero ben costruita), il combattimento a cavallo, nuovi urli, poteri e così via. Tutto quello che i giocatori sognavano, insomma. Ma a riportare violentemente i giocatori alla realtà, presi completamente dalla nuova avventura, ci penseranno i soliti bug (ormai obbligatori purtroppo). Si sente la grande mancanza, inoltre, di un luogo davvero ampio da esplorare (come le indimenticabili Shivering Isles di Oblivion), che avrebbero reso il tutto ancora più affascinante. Insomma, ottimo in linea generale, ma il passo per rendere Skyrim l'esperienza perfetta ancora è lontano. Certo è vero, però, che mai come ora è stato così vicino.

Giovanni Guarrera

VOTO 7/10

OTTIMA AGGIUNTA, MA I BUG PERMANGONO

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360 (PC, PS3)
ORIGINE: USA
PUBLISHER: BETHESDA SOFTWORKS
DEVELOPER: BETHESDA GAME STUDIOS
GIOCATORI: 1

BELLO COME

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING - I DENTI DI NAROS



PEGGIO DI



OBLIVION - SHIVERING ISLES

MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

CACCIA AL BUG: avremmo voluto una correzione definitiva di tutti i bug presenti, che ancora, purtroppo, macchiano il prodotto. **ESPANSIONE:** l'aggiunta di un vero e proprio universo da esplorare, come era stato per le vaste terre di Shivering Isles in Oblivion, sarebbe stata gradita.



Left: Tra le new entry in termini di location sicuramente il Tumulo dell'Anima è davvero suggestivo, ma avremo gradito luoghi ancora più vasti.

Right: La forma vampiresca è stata curata sia nell'aspetto sia nella giocabilità, presentando un sistema di sviluppo del tutto indipendente.



Indie Republic

IN COLLABORAZIONE CON
www.theindieshelter.com

The Indie SHELTER



Up: Agli orchi si aggiungono anche una serie di nemici volanti davvero fastidiosi.

CHI HA PAURA DEGLI ORCHI?

Orcs Must Die! 2

Come fai a non volere bene agli orchi? Seriamente, dopo tanti anni di picchi sul muso, con loro si è instaurato un rapporto d'amore simile a quello che inevitabilmente è scattato con gli zombie: una specie di rispettoso sentimento di stima verso la propria nemesi. Orcs Must Die!2, l'ultimo lavoro dei Robot Entertainment, suggella questo sentimento altissimo con un gioco divertente e quasi ipnotico.
In grado di unire la strategia del genere tower defense e l'adrenalina di un action ignorante, Orcs Must Die!2 è un titolo potenzialmente esplosivo. Gli estimatori del primo capitolo si sentiranno a casa dato che il sistema è rimasto quello, semplice ma appagante, del prequel: un punto d'ingresso, un'area dove scatenare la propria sadica fantasia e un nucleo, il punto dove gli orchetti non devono arrivare. Tra l'ingresso e l'uscita, come ogni buon tower defense che si rispetti, sarà d'obbligo schierare trappole di ogni tipo: da mattonelle di pece, in grado di rallentare i nemici, fino a trappole lancia frecce e spuntoni che fuoriescono dal pavimento. Ma l'arma più efficace, quella che risulterà più letale agli ammassi verdi che cercheranno di fare breccia, sarà ovviamente il giocatore. Orcs Must Die!2 offre la possibilità di giocare nei panni di due personaggi: il mago guerriero e l'incantatrice, ognuno con trappole e abilità diverse, acquistabili nel Grimorio: uno shop consultabile alla fine di ogni livello che permetterà di spendere i punti accumulati. Proprio la quantità di oggetti e potenziamenti acquistabili è impressionante: sono disponibili più di trenta trappole (in due versioni speculari viste le dotazioni diverse dei due eroi), più di dieci armi e altrettanti oggetti che garantiscono bonus passivi, e ognuno di questi investimenti è migliorabile in tre diversi modi che spesso cambiano la fruizione del perfido giocattolo. La quantità di macchine mortali è talmente elevata che un solo giro nell'avventura principale non basterà per acquistare tutto: per completare al meglio e avere la possibilità di testare ogni gustosa variante sanguinolenta, si potranno affrontare anche la modalità incubo e quella infinita, con eserciti immensi che si scaglieranno senza pietà in quaranta ondate infernali. E giù di pizze in faccia. Oltre che la sua natura ignorante spesso il titolo palesa una certa, affascinante, natura strategica: il punteggio assegnato alla fine del livello dipende tanto dalle condizioni del nucleo, quanto dal numero di trappole posizionate. In questo modo ci si interroga spesso se provare a resistere con poche trappole essenziali o se dare fondo a tutte le ricchezze accumulate e costruire percorsi di morte. Son dilemmi importanti. Se si riesce a perdonargli una certa monotonia di fondo (tipica del genere dei tower defense), Orcs Must Die! 2 è un titolo consigliatissimo da giocare da soli o in cooperativa con un amico, perché l'uccisione indiscriminata di orchetti è una di quelle cose che aiutano a legare tantissimo. Parola.

Fabio Di Felice

Down: Due contro mille. Poveri orchetti.



Amazing Alex

LA VITA DOPO ANGRY BIRDS



DICIAMOCI LA VERITÀ: nei vari store di APP per smartphone è difficile trovare videogiochi validi che non siano riedizioni di vecchie glorie, o prodotti con un'esperienza interessante come gli Another Word o Sword and Sworcery del caso (citati per creare curiosità a chi non conoscesse). Amazing Alex è la nuova fatica di Rovio. Rovio è la software house dietro il giochino da cellulare per eccellenza: Angry Birds e il seguito Angry Birds Space. Amazing Alex è una copia neanche troppo camuffata di un gioco degli anni '90 che rispondeva al nome di The Incredible Machine. Nel gioco si progettavano astrusi meccanismi per generare reazioni a catena, così da ottenere un obiettivo del tipo far cadere una palla da basket in un cesto. Per darvi un'idea si avevano a disposizione criceti sulla ruota, cinghie e mini tapis roulant per portare un oggetto da una parte all'altra del livello, il come lo doveva sviluppare la vostra immaginazione. Bene, il funzionamento di AA è esattamente lo stesso solo con una grafica cartoonesca, super pulita e ispirata. La difficoltà non è frustrante, anzi, se si è molto impazienti è possibile vedere le soluzioni dei livelli subito consultabili, la sfida c'è se la si vuole, inoltre è presente un editor di livelli che permette di costruire e condividere le proprie creazioni con la community. Per concludere, è raro trovare un gioco così curato e che può appassionare dal più casual al più hardcore dei giocatori e per giunta a pochi centesimi di euro (0.79 su IOS).

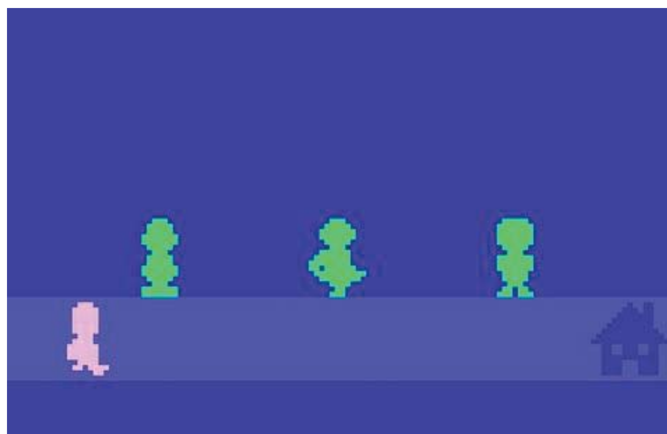
Simone Andreozzi



Up: Questo è come si presenta il gioco: qui l'obiettivo è far cadere le palline da tennis nel cesto, in basso a destra le cose che potremo utilizzare.

Dys4ia

IL TITOLO È LA COSA MENO STRANA

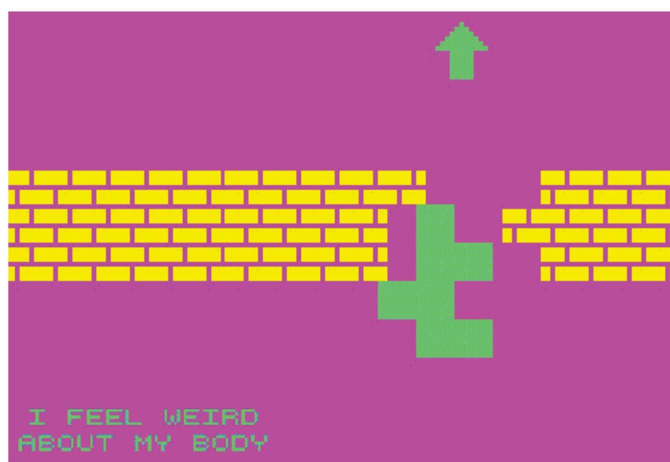


DYS4IA È UN'OPERA AUTOBIOGRAFICA di Anna Anthropy che racconta le difficoltà che ha dovuto affrontare durante e dopo la decisione di iniziare a ricevere una terapia ormonale sostitutiva per cambiare sesso, e lo fa in modo talmente personale e sincero che è davvero difficile non provare empatia per il suo protagonista/creatore.

Strutturalmente è il solito simil-Wario Ware che si usa pubblicare su Newsground: ci troviamo di fronte a diversi minigiochi minimalisti da risolvere in pochi secondi, che ci accompagnano attraverso la storia. Come potrete intuire il gameplay fine a se stesso non è esattamente il focus del gioco (perché anche fallendo i minigiochi è impossibile perdere o interrompere in qualche modo il flusso di gioco), che usa l'interazione più come strumento narrativo che come strumento generatore di divertimento.

Dys4ia funziona benissimo in ogni suo particolare, anche solo per il semplice fatto che è qualcosa più del solito giochino: si tratta di una storia estremamente personale, è un prodotto che non si vergogna di utilizzare il medium multimediale interattivo per qualcosa che vada oltre i soldatini che sparano agli alieni.

Davide Alexandro Fiandra



Up: Potete trovare Dys4ia cercando "Dys4ia" su Newsground o dirigendovi a questo URL: www.newgrounds.com/portal/view/591565

GR Mobile

A cura di Davide Panetta

AMAZING ALEX

ANDROID

Dev: Rovio Mobile Ltd.



DOPO AVER RIVOLUZIONATO il settore mobile dei videogiochi, Rovio torna a calcare il terreno fertile dei cellulari con un gioco totalmente nuovo. Il suo nome è Amazing Alex, un divertente puzzle game basato esclusivamente sulla fisica. Difatti, il titolo in questione si presenta come una serie di enigmi che possono essere risolti solo se si adoperano con intelligenza tutte le abilità in materia. Forza, gravità, peso: sono questi gli unici aspetti che vanno tenuti sempre bene in testa mentre si gioca. Fortuna che a darci una mano c'è il buon Alex, sempre pronto a fornire indicazioni utili per toglierci dalle situazioni più cervellotiche. Che dire, un ottima alternativa by Rovio per gli amanti del pluripremiato Angry Birds.

VOTO 8/10

SWORDS AND SOLDIERS

ANDROID

Dev: Two Tribes



SWORD AND SOLDIERS è un gioco divertente e molto appagante. Protagoniste indiscusse di questo titolo sono tre civiltà, Vichinghi, Aztechi e Cinesi, che potremo scegliere liberamente (in realtà le ultime due saranno a disposizione una volta finita la campagna con i primi) per difendere il nostro accampamento dall'attacco dei nemici invasori. Ognuna di esse possiede ovviamente alcune abilità e personaggi specifici che possono essere potenziati nel tempo: a voi la scelta di prendere il controllo di chi più vi aggrada. Grazie a buon sistema di gestione delle risorse, unito alla semplicità dei controlli, S&S si conferma un prodotto davvero buono, interessante anche per chi non mastica abitualmente giochi strategici.

VOTO 8/10

ASPHALT 7: HEAT

ANDROID

Dev: Gameloft



ORMAI TUTTO È POSSIBILE con i cellulari di ultima generazione e a dimostrarlo sono titoli come Asphalt 7: Heat, una vera e propria esperienza di guida arcade totale e completa. Con oltre sessanta macchine tra cui Ferrari e Lamborghini e quindici piste, i fan dei giochi di corse infatti non possono desiderare di più. Non solo quantità, ma anche tanta qualità per il nuovo gioiello di casa Gameloft. Certo, i miglioramenti rispetto all'ultima iterazione sono veramente pochi: grafica leggermente ritoccata e qualche modalità inedita, tuttavia, Asphalt, anche così rimane il re incontrastato del genere in campo mobile.

VOTO 9/10

BRIDGE CONSTRUCTOR

ANDROID

Dev: ClockStone STUDIO



ECCO UN GIOCO che farà emergere tutta la vostra vena ingegneristica! Come avrete intuito dal nome, in questo titolo bisognerà semplicemente costruire ponti. Il problema è che per riuscire a far passare macchine e camion senza che questi rischino grosso, dovrete sperimentare varie tipologie di costruzione con gli oggetti a disposizione. Inizialmente gli elementi saranno pochi, ma con il progredire del gioco sbloccheremo nuove tipologie di materiali più resistenti. Dovremo seguire delle regole precise, piazzando gli oggetti in punti specifici a seconda del colore indicato. Niente male, soprattutto per i patiti della costruzione.

VOTO 7,5/10

NOSFERATU: RUN FROM THE SUN

ANDROID

Dev: Smuttlewerk Interactive



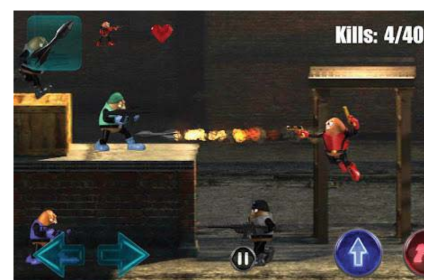
NOSFERATU: RUN FROM THE SUN, è un running game con protagonista un simpatico personaggio pelaticcio tratto dal film omonimo degli anni venti. Bisognerà saltare da una piattaforma all'altra sfruttando le abilità ginniche del piccolo vampiro e cercando di catturare quante più monete possibili per incrementare il punteggio.
Dotato di una grafica comic-horror molto gradevole e di un sottofondo musicale in stile gotico, Nosferatu si conferma un gioco per nulla originale ma utile per aggirare i momenti "morti" della giornata.

VOTO 8/10

KILLER BEAN UNLEASHED

ANDROID

Dev: Seed Studio



LA FANTASIA SEMBRA non avere mai fine. Vi sareste mai aspettati un gioco con protagonista un fagiolo assassino armato fino ai denti? Questo nuove eroe dei videogiochi (tratto dall'omonimo film d'animazione) è infatti il personaggio di un divertente action-platform che strizza l'occhio a Metal Slug. Anche qui dovremo affrontare quindici livelli lineari tra salti e sparatorie a go-go, evitando che i nostri simili e le loro armi devastanti ci uccidano per primi. Originale nel gameplay come un capodanno alle Bahamas, Killer Bean è impreziosito tuttavia da una grafica eccezionale e dal carisma unico dei suoi personaggi. Consigliato.

VOTO 8/10

iGR La voce dal mondo iOS

A cura di Davide Panetta

SYNESTHETIC

iPhone/iPad Sviluppatore: Alexandru Eugen Dantis



SE CERCATE UN MODO ALTERNATIVO di sfruttare la vostra discografia personale all'interno dell'iPhone, Synesthetic è sicuramente ciò che fa al caso vostro. Un'idea ricercata, quella partorita dalla mente dello sviluppatore Alexandru Eugen Dantis, che ha ben pensato di creare un rhythm game con cui giocare al ritmo familiare delle proprie canzoni. Il gameplay del gioco si basa infatti su una corsa a ostacoli lungo tracciati surreali generati in base alla musica selezionata dal vostro melafonino; un tripudio di colori, power up e pericoli che seguono la logica ritmica e strumentale del brano eseguito. Il tutto è inserito in uno sfondo suggestivo fatto di colori al neon e forme geometriche futuristiche che variano continuamente senza soluzione di continuità, a patto ovviamente di sperimentare sempre nuove soluzioni melodiche. La longevità potenzialmente infinita del titolo, così come la difficoltà sempre diversa e imprevedibile, confezionano di fatto un gioco di spessore, frutto di un lavoro di design che premia la creatività e soddisfa qualsiasi tipo di utenza.

VOTO 9,5/10

THE AMAZING SPIDER-MAN

iPhone/iPad Sviluppatore: Gameloft S.A.

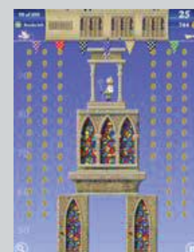


DICIAMOLO SUBITO, l'ultimo tie-in mobile basato sulla recente pellicola The Amazing Spider-Man, è un gioco di quelli che difficilmente qualche tempo fa ci saremmo mai immaginati di veder girare su un cellulare. E in effetti, la prima cosa a colpire di questo titolo (tutt'altro che "miniaturizzato" dal contesto mobile) è l'impressionante dettaglio gestito dal motore grafico: un grande open world curato all'inverosimile e perfettamente a suo agio con l'incredibile mole poligonale offerta. Se graficamente palazzi, effetti luce, e animazioni non hanno tecnicamente nulla da invidiare alle controparti per console, è sul piano ludico che si presentano però alcune imperfezioni, soprattutto nei controlli. Le scampagnate in giro per i grattacieli sono piacevoli e facilmente eseguibili grazie all'intuitività dei controlli, mentre combattimenti appaiono invece macchinosi e alla lunga eccessivamente ripetitivi. Considerando che metà dell'esperienza di gioco si basa proprio su questi ultimi, il gioco di Gameloft è lungi da quella perfezione che le premesse facevano tanto sperare. Tuttavia rimane un titolo di alto livello, dotato di un ottimo free roaming e una grafica che segna nuovi standard per lo smartphone di casa Apple.

VOTO 8/10

THE BIG BIG CASTLE!

iPad Sviluppatore: Beep Games, Inc.



COSA VI RICORDA IL NOME DI RON GILBERT? Esatto, il leggendario papà di Monkey Island! Proprio lui, è il responsabile di questo originale gioco per iPad dal nome The Big Big Castle. Non fatevi ingannare dallo stilo grafico infantile e dalla premessa stessa del gioco, cioè quella di costruire "semplicemente" un castello utilizzando una serie di blocchi. L'originalità, infatti, anche se apparentemente inesistente, c'è e come! Non basterà solo accatastare uno per uno i vari pezzi messi a disposizione del giocatore per mettere in piedi l'edificio dei propri sogni. Nei livelli più avanzati, si dovrà stare attenti anche a tutta una serie di pericoli ed elementi di disturbo quali il vento, gli attacchi dei nemici e le pericolose palle di fuoco che insieme rischiano di mandare a monte il proprio lavoro edilizio. Insomma, The Big Big Castle non è per niente un gioco facile, anzi, è quanto di meglio si possa trovare in giro ultimamente per chi cerca un tasso di sfida alto e durevole.

VOTO 8,5/10

HUNGRYAGE.

iPhone/iPad
Sviluppatore: Hangzhou Jundao Internet Technology Co.,Ltd



VARIO. Ecco come sintetizzare in un'unica parola HungryAge. Un gioco dai molti volti; dalle tante modalità di fruizione che lo rendono davvero unico nel panorama dei giochi mobile. L'ambientazione che fa da cornice al titolo è quella dell'età preistorica, e il vostro compito, almeno inizialmente, sarà quello di impedire ai tanti animali famelici che ospitano il luogo di rubarvi la cena. Lungo il corso del gioco però, vi accorgerete ben presto che le meccaniche tower defense sono solo uno dei tanti modi per potersi divertire in HungryAge. Dovrete accudire la vostra "casa", allevare dei simpatici dinosauri, costruire degli attrezzi e stringere dei rapporti con altri utenti in possesso dell'applicazione in pieno stile social game. Come se non bastasse, gli sviluppatori hanno anche inserito il supporto di Facebook e del Game Center in modo da tenere sempre alta la vivacità del titolo. Unico neo il prezzo.

VOTO 8/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.141 AGOSTO 2012



PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

"ZAP, ZAP: YOU'RE DEAD!"
È difficile non sentirsi un po' matti a dichiarare qualcosa del genere, ma sarebbe inutile negarlo: nonostante abbia smesso da tempo di credere alla Befana, continuo ad annoverare Roger Wilco nella lista dei miei migliori amici d'infanzia. Questo curioso fenomeno, un piccolo, grande miracolo creativo, si verifica quando un autore trasferisce nel proprio personaggio l'imprevedibile poliedricità di un essere vivente. Quella che, in altre mani, sarebbe magari rimasta una semplice sagoma bidimensionale cui affidare valori precotti assume, in pratica, un'identità tutta sua, la quale favorisce l'immediata instaurazione di legame emotivo speciale tra l'eroe e il suo

CODING ICONS

MARC CROWE & SCOTT MURPHY
... QUEI DUE TIZI VENUTI DA ANDROMEDA

La storia del game design non è fatta soltanto di eroi solitari ed eremiti del coding. Sono stati anzi numerosi gli artisti assurti al successo in tandem. Tra questi proficui sodalizi, brilla senz'altro per rilevanza ed estro il duo composto da Marc Crowe e Scott Murphy: meglio noti come quei "due tizi venuti da Andromeda" questi due mattacchioni non si sarebbero difatti limitati a rivoluzionare il mondo delle avventure grafiche, ma avrebbero anche dimostrato al mondo che non occorre essere necessariamente dei geni informatici per realizzare grandi videogame.

In barba agli anni di studio spesi dai più noti guru dell'industria per riuscirci, Scott e Marc approdarono in effetti ai tool di sviluppo partendo da posizioni tutt'altro che specialistiche, che li vedevano impiegati alla Sierra On-Line in rispettiva veste di rivenditore intermediario e addetto alla realizzazione di art-work. Secondo la leggenda, sarebbe stato nientemeno che Ken Williams in persona a concedere loro la chance della vita: esasperato dalle continue preghiere di Murphy, il leggendario producer avrebbe in pratica acconsentito ad affidargli incarichi minori di programmazione, per poi affiancarlo al buon Crowe in occasione dei lavori su The Black Cauldron (1986). Da quest'incontro sarebbe germogliata un'amicizia intensa che, partendo dalla comune passione per la letteratura sci-fi e lo humor dissacrante, avrebbe condotto i due alla realizzazione del primo, indimenticabile capitolo della Saga di Space Quest e dei suoi successivi tre sequel. Il resto è per lo più storia moderna di un genere che, oggi come oggi, li annovera tra propri caposcuola. E a ben donde. Arricchendo la classica struttura delle avventure grafiche con ritmi da commedia, surreale enigmistica e brillanti sceneggiature, Crowe & Murphy avrebbero contribuito ad emancipare il filone dalle eccessive rigidità dei primordi, marcando al contempo il sentiero che avrebbe di lì a poco spinto autori come Ron Gilbert, David Fox e Tim Schafer a completarne il processo evolutivo.



La folgorante carriera dei "Two Guys from Andromeda" sarebbe durata in tutto sei anni, dal 1986 al 1991. Dopo l'uscita del quarto episodio di Space Quest, Scott Murphy si sarebbe infatti trasferito agli studi della Dynamix (all'epoca, una prolifica succursale Sierra), dove avrebbe realizzato, in autonomia pressoché totale, il quinto episodio della saga.



TOYS IN THE ATTIC

NEO GEO CD CONTROLLER
L'HYBRID-PAD DEI SOGNI



Sebbene il pad fosse stato essenzialmente concepito per dare il meglio di sé con quei picchiaduro che tanta gloria erano valsi al marchio SNK, le sue caratteristiche si rivelavano quanto mai affidabili anche in fatto di sparatutto, platform e sportivi.

Più ergonomico del suo fratellone munito di Arcade Stick eppure altrettanto performante, il controller in dotazione al vecchio NEO-GEO CD resta un esempio perfetto del talento vantato dagli ingegneri SNK in ambito Hardware e periferiche. Caratterizzato da sinuoso design e straordinaria resistenza, questo hybrid-controller a 4 tasti trovava il suo fiore all'occhiello nel piccolo quadrante direzionale montato sulla sinistra del suo chassis. Avvalendosi del supporto di un raffinato impianto semi-analogico quest'ultimo riusciva difatti ad abbinare la sensibilità tipica dei directional stick più moderni alla precisione della tecnologia Micro-Switch, così da garantire prestazioni eccellenti in ogni situazione di gioco.

pubblico. Capita così di ritrovarsi con gli altri a rievocarne gesta e battute come fosse un amico comune o magari di riscoprirsi ad immaginare cosa avrebbe fatto costui se si fosse ritrovato in situazioni come la nostra; e, non di rado, ci si sente persino tristi a ricordare che si tratta pur sempre di un personaggio fittizio. Certo del fatto che il vecchio cosmonauta della Sierra riuscirebbe ad assicurarsi le simpatie di tutti anche su un palcoscenico affollato come quello odierno, ho pensato di dedicare il Retro Cult di questo mese alla rievocazione delle sue rocambolesche avventure spaziali: un sentitissimo omaggio che gli dovevo da un bel po' di tempo!

Giampaolo "Mossgarden" Iglio



CHI L'HA VISTO

CODE NAME: VIPER

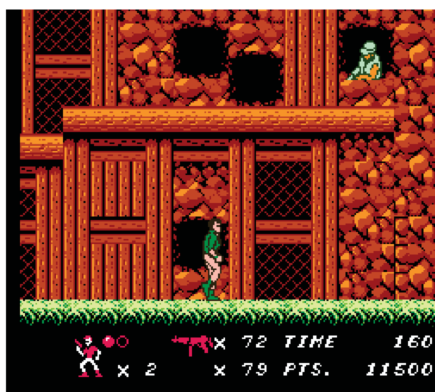
1989 CAPCOM – NES

La dura legge di Chi l'ha Visto non risparmia nessuno e men che mai quegli sviluppatori passati alla storia per aver inanellato serie pressoché interminabili di trionfi. Capita così che anche la blasonata Capcom paghi dazio all'albergo dei flop e che a "condannarla" non sia una semplice defaillance tecnica, bensì un titolo affossato da cause sostanzialmente estranee al suo effettivo valore.

Agile platform-shooter a scorrimento orizzontale dal taglio spionistico e l'insolita ambientazione sud-americana, Code Name: Viper non avrebbe in effetti meritato la sorte del desaparecido: come appare evidente persino al giorno d'oggi, esso presentava anzi qualità strutturali innegabili, che non lasciavano di certo presagire un tale insuccesso.

Le radici della debacle vanno pertanto ricercate altrove e, più precisamente, in ambito mediatico, dove il gioco incontrò sin da subito inattese difficoltà. Immediatamente bollato dai vertici Namco come "palese clone di Rolling Thunder", esso divenne successivamente oggetto degli attacchi dei benpensanti, i quali mal tollerarono le scomode tematiche trattate al suo interno. Assumendosi responsabilità probabilmente eccessive per un titolo destinato ad esclusivo consumo dell'utenza NES, "Viper" non si limitava d'altronde a parlare di droga, ma lo faceva anche tramite espliciti riferimenti a fatti di cronaca, il che non gli favorì certo il supporto dei promoter statunitensi.

Orfano di una campagna pubblicitaria adeguata a garantirne l'affermazione occidentale ed oltremodo danneggiato dalle accuse di plagio che gli fecero eco in patria, un validissimo pièce di pura azione Capcomiana si ritrovò dunque confinato ai margini dell'industria ancor prima di passare al vaglio del grande pubblico: un esilio che neanche le positive recensioni raccattate qua e là riuscirono a revocare. Benché appassionati del genere ed esperti stampa ne avessero riconosciuto le qualità in modo praticamente unanime Code Name: Viper sarebbe pertanto uscito di scena in silenzio, lasciandosi alle spalle solo la flebile traccia che oggi ci ha permesso di riscoprirlo.



La trama di Code Name: Viper ci vedeva interpretare un agente segreto americano determinato ad ostacolare i piani dei più accaniti signori della droga sudamericani. Ambientazione e circostanze storiche annesse, rimandavano più o meno palesemente l'immaginario alle famose faide del narcotraffico che misero in subbuglio in continente a cavallo tra gli anni '70 e '80.



I vertici Namco non avevano esagerato poi così tanto definendo Code Name: Viper un clone di Rolling Thunder. Oltre ad ereditarne la medesima impostazione concettuale con i fondali bi-livellari a dominare stage disseminati di porte accessibili, il titolo Capcom proponeva anche diverse animazioni ed effetti sonori sospettosamente simili.

WEIRDOGAMES INC.

OLÈ

1985 FIREBIRD/ JAWX – AMSTRAD CPC / C64 / MSX

Di toreri il mondo dei videogame ne è pieno, ma solo quando si tratta di tirare sganassoni. Se in ambito picchiaduro questi "nobili" macellai hanno sempre trovato facile collocazione, sono state infatti ben poche le occasioni in cui essi hanno potuto esercitare la professione che li ha resi famosi. A mortificare ulteriormente il dato che vede il filone dei Corrida-Game arenarsi ad appena 3 unità, andrebbe anche aggiunto che solo il qui presente Olè meriti una stitica citazione; e il fatto che quest'ultima venga comunque confinata in Weirdogames non contribuisce di certo a migliorare le cose. Graziosissima veste grafica a parte, il titolo sviluppato dai ragazzi della Jawx per celebrare le gesta di Matador quali Joselito e Belmonte era d'altronde poca cosa, tant'è che una volta mandati al tappeto i primi tre bovini, nessuno sarebbe riuscito a trovare un buon motivo per darlo nuovamente in pasto al mangianastri. Essì che alcune intuizioni, i suoi autori le avevano anche avute: l'idea di concedere ai giocatori la possibilità di spaziare liberamente nell'arena, poteva ad esempio spianare la strada ad un gameplay dal taglio più strategico... Una volta intuito il meccanismo alla base della schivata, non avremmo invece avuto alcun problema a giustiziare la nostra vittima; con tanti, cari saluti a un coefficiente di sfida che neanche la proverbiale cappa rossa riusciva risollevare. Qualora un drogato di top-score ricorresse allo sfoggio del purpureo vello onde stuzzicare la bestia, quest'ultima si sarebbe difatti limitata ad accelerare la sgroppata, senza compromettere che in minima parte il macabro tiki-taka di cui sopra. In un improprio impeto di ottimismo, avevamo pensato di trattare Olè in sede di Voglia di Remake convinti che, in altre mani, il suo format avrebbe potuto anche funzionare. Alla sola idea che qualche improvvido producer potesse prenderci sul serio e riesumarlo via Kinect abbiamo preferito tuttavia desistere. Molto meglio che questo sconcertante simulatore rimanga confinato nella grottesca cornice di questa rubrica... Sempre a patto che il toro non decida di scavalcarla.



L'intera esperienza di gioco proposta da Olè si sarebbe risolta nell'ambito di una videata fissa rappresentante una classica arena da Corrida. Torero e torello sarebbero stati invece immortalati da sprite degni di Sensible Soccer, cui erano abbinate animazioni tutto sommato gradevoli.

RETRO CULT – SPECIAL EDITION

SPACE QUEST

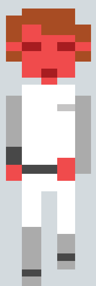
A SPASSO PER LA GALASSIA CON ROGER WILCO!

"In nome della verità, della giustizia e dei pavimenti puliti!" Non sono molti gli eroi che avrebbero salvato la galassia al grido di simile slogan, e di certo nessuno ce l'avrebbe fatta avendo trascorso buona parte della propria vita ramazzando i pavimenti di una lercia stazione spaziale. Questo per dire che Roger Wilco non è Luke Skywalker e che, ad esserlo, nemmeno ci prova. Questo giovanotto dall'aria stralunata assomiglia di più all'universo che lo circonda: non certo il crogiuolo di politica, metafisica e astronomia proprio delle Guerre Stellari di Mr. Lucas, bensì un'accozzaglia di assurdità tali da ridurre la celebre Guida Galattica per Autostoppisti ad un semplice Manuale delle Giovani Marmotte.

Pur se alterata dal continuo sovrapporsi di irriverenti parodie, voli pindarici ed enigmi ai limiti del grottesco, la cosmologia di Star Quest ha comunque trovato la forza di fungere da background ideale per lo sviluppo di un ciclo narrativo straordinario, i cui episodi rappresenteranno per sempre delle pietre miliari del genere Punta & Clicca.



CAPITOLO I
SPACE QUEST: THE SARIEN ENCOUNTER
1986 SIERRA ONLINE – APPLE II/MAC/PC/AMIGA/ATARI ST



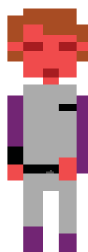
TRAMA
Determinati a impossessarsi del Generatore Stellare, i perfidi alieni Sarien attaccano l'astrocargo Arcada, eliminando (quasi) tutto il suo equipaggio. In qualità di unico sopravvissuto all'assalto, l'imbranato custode del vascello, Roger Wilco, si ritrova suo malgrado costretto ad inseguirli.

IN DETTAGLIO
Realizzato sull'arcaico engine AGI già utilizzato da Roberta Williams in King's Quest, il gioco ne riprendeva il gamplay, affidando alla digitazione di semplici comandi la gestione del protagonista. Buona parte degli enigmi proposti avrebbero reso implicito l'obbligo di salvare Roger da grottesche mortalità: un canovaccio che sarebbe diventato il marchio di fabbrica dell'intera saga. Nel 1991, Sierra Online distribuì un remake VGA del gioco.





CAPITOLO II
SPACE QUEST II: VOHAUL'S REVENGE
1987 SIERRA ONLINE – APPLE II/MAC/PC/AMIGA/ATARI ST



TRAMA
Tornato alla ribalta dopo la batosta rimediata nel primo Star Quest, il malefico Sludge Vohaul invade il pianeta Xenon servendosi di un'armata composta da spietati... assicuratori bionici. Anche stavolta, Wilco avrebbe finito per mandare all'aria i piani del folle scienziato. Ma prima avrebbe dovuto trovare il modo di lasciare le giungle del pianeta Labion.

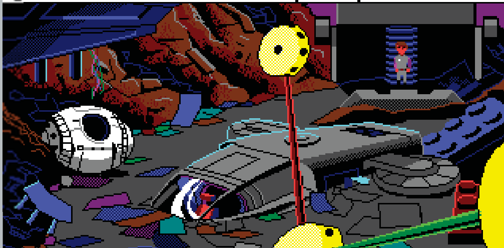


IN DETTAGLIO
Concettualmente identico al suo predecessore eccetto che per l'introduzione di un comparto grafico più curato, Vohaul's Revenge rincarava i toni da comedy adventure che avevano caratterizzato la prima avventura, proponendo enigmi e situazioni contestuali ancor più stravaganti. Ad incrementare un livello di difficoltà già di per sé elevato, sarebbe sopraggiunto il vincolo di sbrogliare alcuni rompicapo entro limiti di tempo assai ridotti.



CAPITOLO III
SPACE QUEST III: THE PIRATES OF PESTULON
1989 SIERRA ONLINE - PC/MAC/AMIGA/ATARI ST



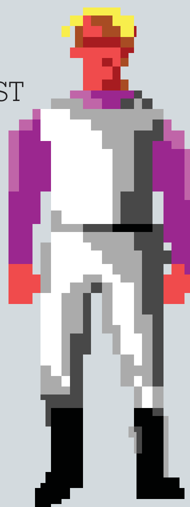


TRAMA
Dopo aver vagato alla deriva nello spazio all'interno di una navetta di fortuna, Wilco si risveglia in un'immensa pattumiera interstellare, salvo poi scoprire di essere finito sulla lista nera di un gruppo di dissoluti strozzini galattici.

IN DETTAGLIO
In occasione di Space Quest III, Murphy & Crowe avrebbero proposto un sistema di gioco ibrido, basato sull'implemento del mouse in qualità di puntatore e interfaccia direzionale. Ad arricchire il concept sarebbero quindi intervenuti divertenti minigame come Astro Chicken, la comparsata degli stessi autori del gioco in veste di bizzarri alienoidi.

CAPITOLO IV
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS
1991 SIERRA ONLINE – PC / AMIGA / ATARI ST





TRAMA
Sfuggito all'ennesimo attentato dell'immarcescibile Sludge Vohaul sfruttando il varco temporale apertogli da un misterioso alleato, Roger si ritrova catapultato nel bel mezzo di Space Quest XII. In questo distopico futuro, la nota serie di videogame è ambientata in una galassia decaduta, in cui Vohaul regna supremo e il nome Wilco non significa ormai più nulla.

IN DETTAGLIO
Ispirandosi a Ritorno al Futuro 2, i due tizi venuti da Andromeda battezzarono l'inizio di una nuova era per il franchise. Beneficiando dell'introduzione della nuova interfaccia iconica SCI e di un comparto grafico rinvigorito dal pieno supporto delle schede VGA a 256 colori, Space Quest IV offriva in effetti un'esperienza di gioco piuttosto diversa, che avrebbe gettato le basi per gli episodi futuri.

CAPITOLO VI
SPACE QUEST VI: ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER
1995 SIERRA ONLINE – PC / MAC





TRAMA
Dalle stelle alle stalle. Gli onori conquistati nel precedente capitolo della serie sono solo un ricordo: accuse di ogni tipo pendono infatti sul capo dell'ex Eroe della Galassia. Tornato a imbracciare la ramazza, Roger Wilco inizia così una crociata personale alla ricerca di una completa riabilitazione finendo per sventare un'altra minaccia intergalattica.

IN DETTAGLIO
Questa volta fu Scott Murphy ad aggiudicarsi (in tandem col giovane Josh Mandel) la poltrona di Desinger del gioco e il suo tocco non tardò a manifestarsi. Per il primo Space Quest su CD Rom, venne introdotta un'interfaccia di controllo verbale di foggia SCUMM e adottato un design che strizzava ben più di un occhio ai cartoon statunitensi. A chiudere il cerchio sul riuscito restyling, l'introduzione di un colorito doppiaggio anglofono e spassose sequenze filmate.

CAPITOLO V
SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION
1993 SIERRA ONLINE – PC





TRAMA
Dopo aver biecamente barato ai testi attitudinali, Roger acquisisce il titolo di Capitano della Flotta Stellare e, con esso, l'incarico di guidare una fregata alla scoperta di nuovi mondi. Come da copione, le cose prendono però una piega bizzarra e il nostro si ritrova coinvolto in un losco giro di astro-discariche abusive e rifiuti tossici.

IN DETTAGLIO
Oltre a segnare il debutto di Marc Crowe in veste di unico Producer del gioco, Space Quest V fu il primo capitolo della saga a vedere la luce solo su PC. Questa soluzione consentì ai grafici di sfruttare appieno le risorse tecniche dei sistemi di fascia più alta e quindi di elaborare un comparto grafico più sofisticato. Le varianti introdotte non avrebbero comunque intaccato lo spassoso spirito della serie, rimarcato a dovere da un design molto fumettistico.

THE LOST CHAPTER

Sebbene i vertici Sierra abbiano ventilato più volte la volontà di realizzare un settimo episodio della Saga, ad oggi non sono pervenute ancora nuove a riguardo. Nel tentativo di ingannare un'attesa che potrebbe protrarsi in eterno, un manipolo di fan ha dunque realizzato un episodio apocrifo dal titolo The Lost Chapter. Disponibile come freeware dal 2001, il gioco sfrutta la medesima interfaccia a comando digitale utilizzato dai primi adventure Sierra e da questi eredita anche l'elementare comparto grafico. Quanto alla sua collocazione nella storyline della saga, esso va a collocarsi tra i suoi primi due episodi.



La guida di RETRO a...



Fallout, che spegne quest'anno la quindicesima candelina, è una di quelle rare serie che sono nate rivoluzionarie e hanno continuato a evolversi. Game Republic ha discusso con Brian Fargo, Tim Cain, Feargus Urquhart, Todd Howard e Chris Avellone la creazione di ogni singolo episodio principale di Fallout uscito finora



1997 – FALLOUT

Che legame c'è tra Fallout e il suo predecessore spirituale, Wasteland?
Brian Fargo: L'unico motivo dell'esistenza di Fallout è che non sono riuscito a ottenere da EA i diritti per un Wasteland 2. Fallout è stato la mia risposta diretta alla situazione, e al suo interno abbiamo catturato molti elementi da Wasteland.

Tim Cain: Non avevo giocato a Wasteland prima d'iniziare i lavori su Fallout, ma moltissimi nel team sì e poi, ovviamente, in ufficio c'era gente come Alan Pavlish e Bill Heineman che ci aveva proprio lavorato. Ci piaceva parlare degli elementi del gioco che ci erano piaciuti, come l'ambiguità morale delle quest e il mondo aperto, e discutevamo del combattimento col party e dei punti col bug del loot. In definitiva Wasteland ci ha ispirato, ma Fallout più che altro re-immaginava tutto il genere post-nucleare.

Il fantasy andava a braccetto coi GdR sin dai tempi di Dungeon & Dragons. Qual è stata l'ispirazione per il tema fantascientifico post-apocalittico del gioco?
Brian Fargo: Interceptor: Il guerriero della strada è uno dei miei film preferiti di tutti i tempi, e personalmente ho sempre nutrito uno spiccato amore per il genere. Da bambino leggevo Kamandi, 1975: Occhi bianchi sul pianeta Terra era uno dei miei film preferiti e Il canto del cigno per me è ancora un libro bellissimo. L'idea della ripartenza del genere umano da una specie di medioevo tecnologico mi ha sempre affascinato.

Quali aspetti dei GdR stavate tentando di migliorare o di rivedere con Fallout?
Tim Cain: Volevo un mondo grande e aperto e che fosse il giocatore, non il designer, a decidere chi fosse il suo personaggio e come avrebbe agito. Volevo che le quest e la trama principale sfociassero in più esiti e finali, non solo per incoraggiare la rigiocabilità, ma anche per suffragare qualunque decisione presa dal giocatore. Il fatto che i giochi successivi abbiano emulato alcune di queste scelte di design mi dice che abbiamo preso le decisioni giuste.

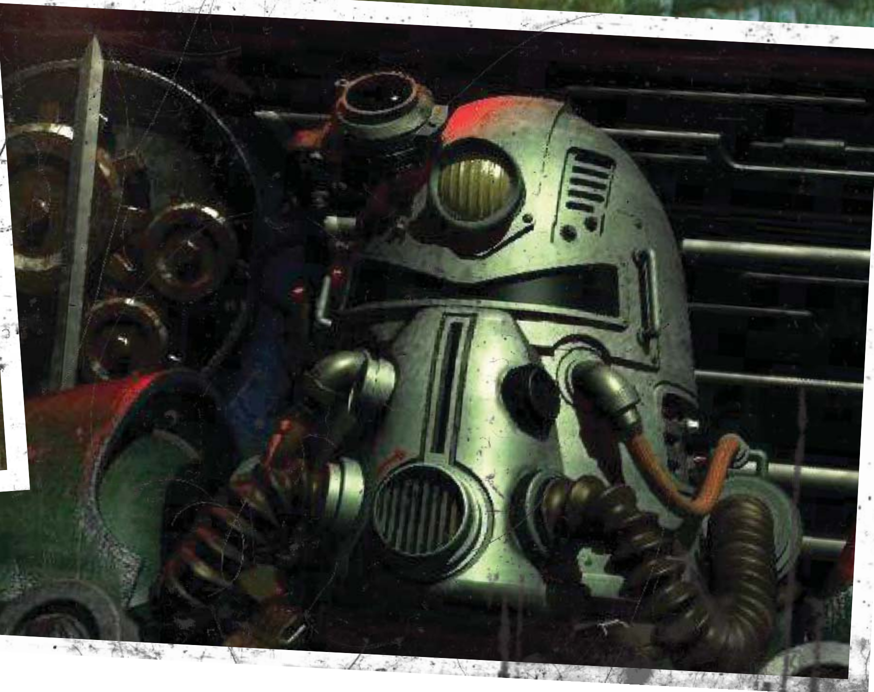
Nel 1997 altri GdR per PC, come The Elder Scrolls, avevano già compiuto il salto nel 3D. Perché Fallout è rimasto in 2D?
Tim Cain: I giochi che amavo al tempo, come X-COM o Crusader, erano in isometrica. Mi piace il modo in cui la visuale dà al giocatore la capacità di vedere il campo di battaglia in modi non consentiti dalla soggettiva. E quanto al confronto 2D-3D, a metà degli anni '90 il livello di dettaglio di un personaggio in 3D non si avvicinava neanche a quello di uno sprite.

Brian, tu sai perché l'accordo con Steve Jackson per usare il suo sistema GURPS sia decaduto a metà dello sviluppo?
Brian Fargo: Sì, so esattamente perché visto che sono stato io ad accendere la miccia. Avevamo mandato al signor Jackson uno stralcio del filmato di apertura coi soldati che sparano in testa al civile e la musica degli Ink Spots. Beh, Jackson era molto contrario alla violenza e ha insistito perché la rimuovessimo. Io non volevo e così abbiamo concordato di andare ciascuno per la sua strada. Rispetto il suo desiderio di associare la licenza a quel che vuole, ma sapevo che i toni di Fallout sarebbero diventati molto più crudi e quindi non mi pareva avesse senso continuare. Al tempo ho pensato: "E non hai ancora visto niente".

Feargus Urquhart: Alla fine abbiamo deciso di dividerci e in un paio di settimane due o tre di noi si sono inventati un sistema di gioco totalmente nuovo: lo SPECIAL. Poi abbiamo dovuto riprogrammare il gioco perché usasse il nuovo sistema, cosa risultata più semplice del previsto grazie al modo in cui Tim Cain e Chris Jones lo avevano costruito.







I dialoghi interattivi di Fallout sono una colonna portante della serie e la loro qualità non ha fatto che aumentare col tempo.

In che modo differiva il sistema GURPS originale dallo SPECIAL che oggi conosciamo?

Tim Cain: Il GURPS era molto più complesso dello SPECIAL, e ciò significava che ricevevamo un mucchio di feedback dai tester, che si sforzavano di capire tutte quelle complessità. Ricordo che uno di loro mi ha chiesto perché alcuni personaggi riuscissero a sparare meglio di altri pur avendo lo stesso punteggio nell'abilità Armi da fuoco. Gli ho detto che c'entrava la sua Destrezza, ma che otteneva anche un bonus dall'Intelligenza, anche se le due statistiche venivano applicate in modo diverso. Questa risposta non lo ha soddisfatto e ricordo di aver temuto che quel sistema potesse risultare troppo complicato per molti giocatori.

E cosa preferivi del sistema SPECIAL?

Tim Cain: La sua semplicità lo rendeva facile da programmare e da spiegare ad altri, ma consentiva lo stesso la creazione di una gran varietà di personaggi. E il fatto che sia stato sviluppato proprio per il nostro gioco me lo ha reso più caro. Tuttavia ho dovuto combattere un po' per inserire la Fortuna. Ad alcuni non piaceva questa statistica, che sostenevano fosse troppo vaga, ma a me piaceva l'idea di dare al giocatore un po' di controllo sugli aspetti "inconoscibili" del gioco, come i critici, le scoperte e gli scontri.

> "Volevo un mondo grande e aperto e che fosse il giocatore, non il designer, a decidere chi fosse il suo personaggio e come avrebbe agito"

Qual è stata secondo te la sfida più grande nella creazione di Fallout?

Tim Cain: Non avevo mai fatto prima qualcosa di tanto grande e ambizioso. Non avendo cominciato con un team ho dovuto scrivere un engine che includeva i blocchi di memoria per i movimenti, i controlli delle animazioni, i timer, i gestori di eventi, il sistema sonoro, il livello degli input... tutto. Oltre a questo c'erano la creazione di una IP originale, lo sviluppo della storyline e l'invenzione di personaggi e quest, ma per fortuna a quel punto stava cominciando ad arrivare gente. E come se non fosse abbastanza ero anche il producer, quindi ci si aspettava che stilassi rapporti e gestissi le tabelle di marcia. Sinceramente, se qualcuno mi avesse detto tutto quello che ci aspettava da me sarei svenuto. Invece sono soltanto andato avanti a tamburo battente facendo tutto.

Ma tutto quel lavoro è valso la pena...

Chris Avellone: Il gioco ultimato è stato rivoluzionario. Ha cambiato la mia concezione dei GdR. Aveva così tante scelte di design geniali, come i dialoghi influenzati dall'intelligenza, i vantaggi e persino elementi secondari come il fatto di piazzare esplosivi con Pickpocket, e poi ha influenzato fortemente il mio modo di progettare i dialoghi per Planescape: Torment. Per me l'idea di provocare cambiamenti di Karma o allineamento nelle meccaniche o nell'atteggiamento degli interlocutori in base a tante variabili era molto importante, e Fallout è stato il gioco che mi ha aperto gli occhi sulle sue potenzialità.

Feargus Urquhart: Il più grande traguardo raggiunto da Fallout è stato trasportare davvero la gente in un altro mondo, interpretando il ruolo preferito. I GdR precedenti facevano giocare per la maggior parte nei panni di classi come "Ladro" o "Guerriero", ma poi tutto in realtà si riduceva al modo di causare danni ai nemici. In Fallout si poteva giocare un personaggio che combatteva, un personaggio che rubava o uno che parlava, e il gioco promuoveva il successo qualunque fosse il ruolo scelto. È possibile sconfiggere il boss finale senza sparare un colpo.



1998 – FALLOUT 2

Fallout 2 è stato creato in Interplay come il primo, ma da un team quasi del tutto diverso. Perché?

Brian Fargo: Fallout 2 ha avuto una dinamica di squadra molto diversa, e hanno svolto davvero un lavoro magnifico considerata la difficoltà delle circostanze. In origine, il producer e l'art director del primo non volevano realizzare un sequel e così abbiamo assemblato un nuovo team che se ne occupasse. Ma poi quelli del primo hanno cambiato idea, e abbiamo dovuto buttare via un sacco di lavoro già svolto e questo ci ha abbastanza demoralizzato. Poi, dopo poco tempo, hanno cambiato idea e deciso



di lasciare la compagnia, rigettando tutto nello scompiglio. È stato molto frustrante, e io sono davvero riconoscente a Chris e Feargus per non aver mollato e aver tenuto alta l'ispirazione del team.

In che modo il cambio di team ha influito sullo sviluppo del gioco?
Feargus Urquhart: Detesto dire che non è cambiato molto, ma lo farò comunque. Non voglio però affatto sminuire il talento di Tim Cain, Leonard Boyarsky e Jason Anderson. Ciò che loro e noi tutti abbiamo fatto con Fallout è stato creare un mondo così completo che Fallout 2 si è quasi scritto da sé. Certo c'era una montagna di lavoro da fare molto in fretta per rispettare l'uscita, ma tutte le fondamenta erano già poste da Fallout 1.

Tim, che aspirazioni avevi per Fallout 2 prima di lasciare Interplay e fin dove ritieni siano state realizzate nel prodotto finito?
Tim Cain: Volevo rifinire il gioco, ovverosia eliminare i bug e anche affinare alcuni degli elementi più pesanti nell'interfaccia utente. E volevo aggiungere nuove caratteristiche, come un'auto di proprietà del giocatore e una battaglia in movimento sulla mappa. Sarebbe stata grossa e pericolosa, ma si sarebbero potuti trovare begli oggetti. E una volta incontrata sarebbe stato possibile prevedere dove ritrovarla. Ovviamente non se n'è fatto nulla.

Se Fallout ha gettato le basi per le meccaniche della serie, è in Fallout 2 che il mondo fittizio ha davvero preso vita, vero?
Tim Cain: L'idea sul motivo della creazione dei Vault mi girava in testa da prima che Fallout uscisse. Anche se ne fossero state costruite mille con enormi spese, avrebbero ospitato solo un milione di persone, o meno dello 0,5 per cento della popolazione nazionale. Quindi ho immaginato che i Vault avessero un altro scopo, a parte salvare la gente, e ho scritto un elenco dei tipi che avrebbero potuto essere costruiti. Quelle idee sono state sviluppate nei sequel.

Chris, su cosa ti sei divertito a lavorare nell'universo di Fallout come scrittore?
Chris Avellone: Nel particolare, mi piace scrivere dialoghi in cui poter usare 'Cristo' invece di 'cribbio' o 'Vai a farti fottere' invece di 'Togliti di mezzo'. Nel generale, Fallout aveva legami col mondo reale che rendevano le interazioni più significative in confronto ad altri. In ultimo, il fatto che vi fossero tanti modi diversi di risolvere una quest in base alle abilità arricchiva l'esperienza ruolistica. I dialoghi non erano fatti solo di parole, ma



I Vault e i veri motivi della loro esistenza

0 Combinava i cervelli di tutti i geni d'America per creare un supercomputer chiamato "Il Calcolatore", poi impazzito.

3 Vault di controllo progettato per restare chiuso vent'anni. Chiuso troppo a lungo, si è allagato.

8 Vault di controllo apertosi dopo dieci anni in modo che gli abitanti potessero ricostruire la civiltà.

11 Vault di controllo apertosi dopo dieci anni in modo che gli abitanti potessero ricostruire la civiltà.

12 Le porte non vennero adeguatamente sigillate prima della Grande Guerra, dando vita all'enclave dei ghoul di Necropolis.

13 Progettato per restare chiuso duecento anni per testare le reazioni umane all'isolamento.

15 Questo Vault venne sovrappopolato intenzionalmente e riempito con una varietà esplosiva di etnie e ideologie.

17 Gli abitanti di questo Vault sono stati trasformati in Supermutanti dall'Esercito del Maestro. Ubicazione e scopo sono sconosciuti.

19 Gli abitanti erano suddivisi in due fazioni separate, e in ciascuna era stata indotta la maggior paranoia possibile verso l'altra.

21 Tutti i suoi abitanti avevano pari potere e ogni dissenso andava risolto col gioco d'azzardo.

22 Ospitava spore geneticamente modificate che ne mutarono gli abitanti in mostri vegetali.

34 Nell'armeria si trovava una grande sovrabbondanza di armi e munizioni, ma non era chiusa a chiave.

76 Questo Vault di controllo viene menzionato in Fallout 3 e, nonostante sia inesplorato, si suppone si trovi a Pittsburgh.

77 Popolato da un uomo solo con una cassa di pupazzi. La sua tuta si trova a Paradise Falls.

87 I suoi abitanti vennero esposti a un Virus Evoluzione Forzata, e i Supermutanti che ne risultarono uccisero tutti gli altri.

92 Un tentativo di creare dei supersoldati usando messaggi subliminali nascosti nelle interferenze radio.

101 Progettato per restare chiuso a tempo indeterminato, ospitava l'Abitante del Vault ed è stato aperto più volte.

106 Nell'aria venivano immesse sostanze psicoattive che fecero impazzire gli abitanti.

108 Riempito con una decina di cloni superstiti, tutti chiamati Gary, questo Vault aveva in origine un Supervisore con una malattia terminale e nessuna struttura energetica per dopo la sua morte.

112 Gli abitanti sono sospesi in una simulazione di realtà virtuale da cui non possono fuggire.

STATS ITEMS DATA



Fallout e Fallout 2 sono disponibili su GOG.com, ma Todd Howard ci ha detto che gli piacerebbe vedere dei remake su XBLA o iPad.





GLI SPIN-OFF

FALLOUT TACTICS

"Sinceramente mi stupisce che questo gioco sia stato finito", dice Ed Orman, designer di Fallout Tactics. "Avevamo un team composto quasi solo da neofiti, me incluso, un capo programmatore che ha tagliato la corda poco dopo l'inizio, un ciclo di sviluppo breve abbinato a un design breve, i problemi di comunicazione che sorgono lavorando su fusi orari diversi, una fanbase che nutriva dubbi su ciò che facevamo, un publisher che forse non credeva appieno nelle nostre abilità. Avevamo tutto contro di noi, al punto che era quasi pazzesco.

"L'idea di Tactics è venuta a Interplay, dopo che proponemmo loro una demo di un gioco diverso che per caso utilizzava un engine isometrico", ci racconta Orman. "L'engine li colpì tanto che ci chiesero di preparare un'idea per un Fallout più incentrato sui combattimenti".

Micro Forté ricevette aiuto da Interplay, ma non fu abbastanza. "Abbiamo potuto contattare Chris Taylor e Chris Avellone (grazie, ragazzi!), e hanno fatto entrambi del loro meglio per portarci sulla giusta strada. Secondo alcuni fan, però, il loro coinvolgimento non è stato sufficiente. Penso comunque che siamo riusciti a catturare lo spirito di Fallout, ma sicuramente qualche dettaglio ci è sfuggito". Lo studio di Orman è stato comunque in grado di trasformare Fallout in un GdR di tipo diverso, che rimane l'esponente più negletto della serie. Anche se Orman ci dice che gli piacerebbe vederne un remake su iPad, è meglio non trattenere il fiato. "Sarebbe un lavoro enorme e non ho più idea di chi detenga i diritti, se Interplay o Bethesda". Per il momento, la versione PC è disponibile su Steam o GOG.com.



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Fallout debuttò su console con questo shooter dall'alto per PS2. Nonostante utilizzi alcuni elementi GdR come il sistema SPECIAL, Brotherhood of Steel è più un gioco basato sull'azione con un avanzamento lineare che sulle quest con un mondo aperto. Sebbene sia poi stato dichiarato fuori canone da Bethesda, contiene molti collegamenti agli altri giochi, inclusa l'apparizione dell'Abitante del Vault del primo episodio che può essere selezionato come un personaggio giocabile nel New Game+. Brotherhood of Steel girava sull'engine Snowblind, come Baldur's Gate: Dark Alliance, ed era tipico della mentalità del tempo, ovvero che i GdR per console dovessero essere meno profondi. Ci è voluto Fallout 3, fra gli altri, per contrastare questa percezione.

erano uno strumento e un'arma da usare per raggiungere i propri obiettivi e questo me li ha fatti amare ancora di più.

Quali sono state le principali sfide nel creare una narrazione interattiva così presto nell'evoluzione del genere?

Chris Avellone: L'aspetto più difficile è tenere traccia di dati e variabili. Non avevamo mai fatto prima un titolo così reattivo, ed è stata necessaria un'attenta gestione delle informazioni tra i designer. Ogni sunto delle zone conteneva reazioni e collegamenti specifici tra le zone: abbiamo avuto l'occasione di andare oltre e lo abbiamo fatto, ma avere già dall'inizio tutte queste connessioni è stato un punto in più. Il buono era che in studio ci si era già passati con Fallout, e quindi a quel punto avevamo l'opportunità di usare trucchi e lezioni imparate su dialoghi e quest per arricchirli ancor di più. Si poteva assassinare qualcuno piazzando esplosivi su un bambino e mandandolo a parlare coi genitori, potevamo creare dialoghi più complicati; avevamo designer più inclini a scrivere ramificazioni reattive e a raggruppare i file per facilitare l'implementazione dei dialoghi, cosa che ha permesso di generare molti più contenuti.



2008 – FALLOUT 3

Todd, quale elemento di questa serie in particolare ha attirato Bethesda?

Todd Howard: La prima cosa è stata l'ambientazione. Amo l'idea del Vault-tec, della distruzione di un mondo retro sci-fi anni cinquanta. La seconda è che rientrava nella tipologia di gioco che ci piace di più, in cui si è liberi di esplorare e di fare ciò che si vuole e si viene ricompensati per questo.

Quali aspetti della serie volevi tenere e quali gettar via?

Todd Howard: È facile dire che volevamo conservare tutto e allo stesso tempo rifare tutto. Il primo episodio è geniale, solo che eravamo arrivati al franchise dieci anni dopo e in questi casi lo si guarda con occhi nuovi e ci si domanda: "Cosa possiamo fare per dare la stessa sensazione di dieci anni fa?" Il tempo e la tecnologia cambiano il modo di fare i giochi e ciò che il pubblico prova giocandoli.

C'era qualcosa che volevi fare e che non è riuscito a entrare nel gioco finito?

Todd Howard: Non c'è una sola parte che non abbiamo fatto e rifatto finché non ci è andata bene. Dal design del Pip-boy alle tute dei Vault, dalle armi allo SPAV fino al mondo in sé. Abbiamo dimezzato gli spazi delle

STATS ITEMS DATA

città. Abbiamo tagliato il sistema chirurgico. Spesso spingevamo per un'atmosfera di "sopravvivenza" e a volte andava troppo in là, quindi aggiungevamo e toglievamo delle parti.

Il vostro maggior contributo a Fallout è indubbiamente lo SPAV. Da dov'è venuta l'idea?

Todd Howard: Una delle mie principali preoccupazioni all'inizio del progetto era come creare un GdR con armi da fuoco in tempo reale diverso dal solito, uno che non ricompensasse solo l'abilità del giocatore, ma quella del suo personaggio. Il design di base dello SPAV si è concretizzato con una certa rapidità fra alcuni di noi. Nel corso del progetto la questione è diventata più come e quando fosse utile nel gioco, dove non era solo un orpello visivo. Ma le angolazioni di telecamera e tutte le condizioni da gestire hanno comportato un bel po' di tentativi.



2010 – FALLOUT: NEW VEGAS

Molti membri dello staff di Fallout: New Vegas avevano lavorato anche a Van Buren, il Fallout 3 inedito di Interplay. Fino a che punto avete considerato New Vegas come un'occasione per realizzare parte delle vostre ambizioni originarie per Fallout 3?

Chris Avellone: Per me nessuno: sono arrivato tardi a lavorarci. Ma comunque sia, moltissime trame e peculiarità di Van Buren sono ricomparse in New Vegas, come la Legione di Caesar, le guerre tra caravane, l'instabilità mentale causata dagli Stealth Boy e altro. Tuttavia, allo stesso tempo alcune zone sono andate in altre direzioni per via del tempo. Per esempio, il Big Empty/Big Mt. di Old World Blues non somigliava molto alla versione originale di Van Buren, e ciò nonostante quella nuova è stata accolta bene.

E cosa pensi abbiate fatto, in New Vegas, che non tu o il tuo team non avreste pensato negli anni di Black Isle?

Chris Avellone: L'idea di un mondo aperto da attraversare era un elemento nuovo, e Arcanum è stato il primo GdR che sembrasse affrontarlo, in Troika. Non penso che replicarlo o tenerlo in considerazione sia qualcosa che Black Isle avrebbe fatto. Tutto il resto però sarebbe rientrato sue corde: reputazione delle fazioni, compagni, struttura delle città e delle quest... è possibile che non avremmo considerato la stessa storia aperta di New Vegas, molto più libero della maggior parte dei titoli Black Isle.





Nonostante la nuova visuale, Fallout 3 è riuscito a restare fedele all'atmosfera degli originali.

FALLOUT MAI USCITI

SPARATUTTO SENZA TITOLO



Questo sparatutto a volo d'uccello previsto per PSone fu cancellato in pre-produzione. Non si sa molto altro del progetto.

PROJECT V13



Quando Bethesda acquisì i diritti di Fallout, Interplay conservò l'opzione per un MMOG, almeno per qualche anno, e in quel periodo ne sviluppò uno col nome in codice di Project V13 poi ucciso dalle dispute legali con Bethesda.

VAN BUREN



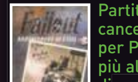
Sebbene il Fallout 3 che conosciamo e amiamo sia stato realizzato da Bethesda ce n'era un altro, sviluppato da Black Isle, ma poi cancellato da Interplay. Ecco la presentazione di questo gioco mai esistito, scritta da Chris Avellone: "Implementando un altro party come quello del giocatore che vaga per la Zona Contaminata e la influenza con le sue azioni come fanno quelle del proprie, viene a crearsi un nuovo rapporto di antagonismo tra due gruppi organici. Alcuni compagni potrebbero andarsene preferendo l'agenda dell'altro gruppo; si potrebbero imboccare due sentieri diversi e non rendersi conto di cosa stia succedendo fino a gioco inoltrato. Utilizzando la tematica principale, il Dilemma del Prigioniero, vogliamo poi che scopriate che i successi maggiori si ottengono non schiacciando i presunti avversari, ma apprendendo il valore della collaborazione per conseguire vittorie ancor più grandi per entrambi".

FALLOUT EXTREME



Shooter a squadre previsto per Xbox e PS2, Fallout Extreme sarebbe stato di natura spiccatamente tattica, come il Team Fortress di Valve, e le azioni compiute in una missione si sarebbero ripercosse sulla successiva. Se fosse uscito, Fallout Extreme avrebbe permesso di sbirciare nel mondo post-nucleare anche al di fuori degli USA visto che, cosa rara, gli eventi portavano il giocatore ad attraversare Cina, Russia e Mongolia.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL 2



Partito prima che uscisse il primo e cancellato nel 2004, questo sparatutto per PS2 cercava di somigliare di più al Fallout originale con serie di quest ramificate e un sistema di reputazione che consentisse più scelte e conseguenze. Il plot, inoltre, includeva rimasugli da Van Buren e Fallout Tactics 2.

FALLOUT TACTICS 2



"Non siamo andati molto avanti con FT2, perché ci hanno staccato la spina", dice Ed Orman. "Sin dall'inizio ci saremmo concentrati sul multiplayer, e da lì si sarebbe sviluppato il single-player. Sarebbe stato isometrico, ma in 3D totale. "Volevamo usare questo sequel come un'occasione per studiare quanto fatto in FT1 e risolvere quelle che ritenevamo le sue pecche. Una delle cose che ci avevano incastrato, per esempio, era stato il tentativo di emulare tutti gli elementi ruolistici dell'originale in un tattico di combattimenti: molti erano validi e conservabili, ma alcuni non si adattavano bene e la loro presenza ci ha danneggiato, quindi per correggerlo avevamo rinnovato l'attenzione sul combattimento".

Secondo te cos'ha fatto la tecnologia odierna per te, come scrittore di storie interattive, per aiutarti a rendere New Vegas ciò che è?
Chris Avellone: Mi ha fatto arrabbiare, più che altro. Non si possono scrivere altrettante reazioni, perché ogni frase è più costosa quando bisogna farla recitare. Non avrei mai potuto scrivere tutti quei testi reattivi in Fallout 2, se fosse stato New Vegas: non è tecnicamente possibile usare il vero nome del giocatore, né vale la pena economicamente registrare 100 righe a personaggio solo per fargli appioppare il suo nomignolo mafioso al giocatore. Non succederebbe mai, no.

Qual è la cosa di Fallout: New Vegas di cui vai più fiero?
Chris Avellone: Tecnicamente, il fatto di avere un arco narrativo più ampio e di aver accorpato quattro DLC separati in un tutto coerente. Ne siamo stati in grado grazie a Bethseda, perché sapevamo che saremmo riusciti a creare quattro DLC e a pianificarli in questo modo. Esteticamente, mi è piaciuto scrivere il dottor Mobius in Old World Blues. I DLC sono inoltre un bel modo di risolvere i dubbi sull'originale ed espandere l'esperienza con un nuovo livello massimo, un nuovo bilanciamento delle armi, patch e persino nuove caratteristiche che forse i giocatori desideravano: una nuova casa in Old World Blues, nuovi impianti, persino un posto per buttare le tazze di caffè e le matite che si trovano dappertutto nel gioco base.



201X – FALLOUT 4?

Cosa vi piacerebbe vedere in futuro nella serie?
Chris Avellone: Nathaniel Chapman, uno dei nostri designer, ha detto: 'Fallout: New Orleans', e a me pare proprio bello. Se no, San Francisco sarebbe altrettanto affascinante.

Feargus Urquhart: Per Obsidian sarebbe fantastico avere l'occasione di creare un altro New Vegas. Ci sono sempre delle idee che restano fuori nel realizzare i nostri giochi, e poter fare un altro Fallout su questo lato degli Stati Uniti sarebbe stupendo.

Tim Cain: Ho realizzato un design per un nuovo Fallout sull'onda di Fallout 1 e 2, ma non ne parlo molto in giro. Così, se vedo apparire gli stessi elementi in un altro gioco, posso pensare che tra geni ci s'intende.

AMERICAN WASTELAND

Luoghi e tempi della serie di Fallout

23 ottobre 2077: La Grande Guerra, della durata di appena due ore, distrugge quasi ogni forma di vita sulla superficie in quasi tutto il Nord America. Solo pochi privilegiati, che vivono al sicuro in Vault sotterranei, scampano alla distruzione e alle radiazioni.



HOOVER DAM
2253
Van Buren

■ Il Fallout 3 originario, nome in codice Van Buren, avrebbe dovuto svolgersi su una grande mappa occupata perlopiù da Utah, Colorado, Arizona e New Mexico. La storia sarebbe dovuta iniziare con la fuga di prigione del giocatore e avrebbe previsto molti finali variabili a seconda delle sue azioni nel corso del gioco. Per esempio la Hoover Dam, che più avanti sarebbe stata cruciale nella trama di New Vegas, poteva essere distrutta.



ARROYA
2241-2242
Fallout 2

■ Il "Prescelto", discendente dell'Abitante del Vault, abbandona il villaggio tribale di Arroyo, creato dall'Abitante e colpito dalla siccità, in cerca di un K.R.E.G. (Kit di Creazione Giardino dell'Eden). Tornato ad Arroyo, il Prescelto scopre che la sua tribù è stata catturata dall'Enclave e per liberarla dovrà trovarne la base, situata su una piattaforma petrolifera al largo di San Francisco, e distruggerla.



SEATTLE
Data sconosciuta
Fallout Online

■ Lo sfortunato MMOG di Interplay avrebbe incluso tra i lughi una versione post-apocalittica di Seattle.

BASE DELL'ENCLAVE

BASE MILITARE

DENVER

LO HUB

GRAND CANYON



VAULT 13
2161-2162
Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game

■ L'Abitante del Vault viene inviato dal Vault 13, sito a circa 400 chilometri a sud-est di San Francisco, a trovare un chip idrico di ricambio. Dopo averlo recuperato, sconfigge il Maestro e a seguito distrugge la Base Miltare di Mariposa.



LAS VEGAS
2281-2282
Fallout: New Vegas

■ La Hoover Dam è diventata il collo di bottiglia in assoluto più importante nella Guerra tra NRC e Legione. La Nuova Repubblica della California è riuscita a proteggere una volta la diga dall'attacco della Legione di Caesar, ma questa sta preparando una seconda e più forte spinta. Mr. House, potente magnate della robotica, controlla la vicina città di New Vegas, ma si rende conto che chiunque vinca la guerra cercherà poi di strappargli il controllo della sua città e così manda a cercare il Chip di Platino necessario a controllare il suo esercito di Robot Securitron; alla fine è il Corriere, incaricato di consegnare il chip, a decidere il fato della Hoover Dam e della Zona Contaminata del Mojave.

INVASI DALLA CINA





VAULT ZERO
2197-2198
Fallout Tactics

■ La Confraternita d'Acciaio del Midwest lancia una campagna per ritrovare il Vault Zero, snodo centrale della rete dei Vault anteguerra in cui ritiene si trovi una potente tecnologia. La campagna ha inizio nel territorio attorno a Chicago e si spinge verso ovest, attraverso zone controllate da signori delle bestie, mutanti, Reaver e un potente esercito di robot proveniente dal Vault Zero. Strada facendo, la Confraternita scopre una testata nucleare e la usa per far breccia nel Vault Zero, che diventa una nuova base operativa di rilievo della Confraternita.



LOS YBANEZ
2208-2209
Fallout: Brotherhood Of Steel

■ Un Iniziato della Confraternita d'Acciaio viene incaricato del ritrovamento di alcuni Paladini scomparsi dalla città di Carbon. L'Iniziato incontra l'Abitante del Vault (ora conosciuto come Straniero della Zona Contaminata), che lo dirige verso Los, ubicazione del Bunker Segreto dei mutanti. Qui l'Iniziato trova e sconfigge Attis, il malefico generale mutante responsabile della scomparsa dei Paladini.



WASHINGTON DC
2277-2278
Fallout 3

■ Il Vagabondo Solitario lascia il Vault 101, situato nella Zona Contaminata della Capitale a nord-ovest di Washington D.C., in cerca del padre James. Quando lo trova, lo aiuta ad attivare il Progetto Purezza per portare acqua limpida alla Zona Contaminata della Capitale. James muore nel tentativo d'impedire che l'Enclave s'impossessi del Progetto Purezza. Il Vagabondo aiuta inoltre la Confraternita d'Acciaio ad attivare il suo gigantesco robot Liberty Prime, che riesce a riprendere quasi da solo il Progetto Purezza all'Enclave.



FLORIDA
Data sconosciuta
Fallout Tactics 2

■ Il seguito cancellato di Fallout Tactics avrebbe dovuto essere ambientato negli Stati sud-orientali degli USA, inclusa la Florida, dove un K.R.E.G. irradiato produce un lussureggiante giardino pieno di letali coccodrilli mutanti.

BRAHMIN WOOD (CHICAGO)

PITTSBURGH

KANSAS CITY

POINT LOOKOUT



TEXAS
Data sconosciuta
Fallout: Brotherhood Of Steel 2

■ Questo seguito cancellato avrebbe dovuto ambientarsi nel Texas orientale, con luoghi come Austin, Forth Worth e San Antonio.



NEW ORLEANS
Data sconosciuta
Fallout 4 (forse)

■ Il prossimo Fallout non è stato ancora annunciato, ma quando abbiamo domandato a Chris Avellone di Obsidian dove pensava che la serie potesse andare ha risposto: "Nathaniel Chapman, uno dei nostri designer, ha detto 'Fallout: New Orleans', e a me pare proprio bello. Se no, San Francisco sarebbe altrettanto affascinante".

LOS

CARBON

FORT WORTH

AUSTIN

SAN ANTONIO



ANCHORAGE [ALASKA]
2077
Operation Anchorage

■ L'esercito USA, ridotto il Canada completamente sotto il proprio controllo, è in grado di sferrare un contrattacco efficace contro le forze d'invasione cinesi, ottenendo la vittoria il 10 gennaio 2077. Cent'anni dopo, il Vagabondo Solitario partecipa alla simulazione di una battaglia cruciale nella Ripresa di Anchorage.

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro



Un angolo di antica e violentissima Grecia.



Kingdom Hearts in tutto il suo splendore!

Dettagli

NOME: Raffaele
COGNOME: Greco
NICKNAME: Dark Sasuke
ETA': 25 anni
PEZZO DA COLLEZIONE: God of War Ultimate Trilogy Edition Pandora's Box PS3

Il fascino della "prima stampa"

Se siete rimasti incuriositi da Damiano, il collezionista di un paio di mesi fa, la cui collezione verte interamente su Xbox e Halo, date ora il benvenuto a Raffaele "Dark Sasuke" Greco, concentrato da sempre sulle console Sony e le loro serie esclusive. Qualche nome? Devil May Cry, Kingdom Hearts, Resident Evil tra le sue preferite, senza dimenticare God of War (come avrete intuito dalla foto!) e tante altre. Come quasi tutti i videogiocatori cresciuti negli anni '90, inizia a videogiocare su Super Nintendo e SEGA Mega Drive alla tenera età di 6 anni, ma solo in seguito, verso i 16, inizia coscientemente a collezionare, concentrandosi appunto sulle console Sony, partendo dalla prima, storica PlayStation e la sua invidiabile libreria di titoli action, RPG e horror. Tuttavia il nostro Raff non si lascia fregare dai pregiudizi e gioca un po' tutto quello che trova interessante, com'è giusto che sia, a prescindere dalla console su cui gira (adottare una Xbox 360 in casa solo per un certo Forza Motorsport è tutto dire...), e se fa preferenze tra una edizione e l'altra di un gioco, a vincere è quasi sempre la "prima stampa", magari in versione Collector's con statua o action figure del protagonista. Ma ciò che conta, alla fine, è il gioco: "L'importante resta sempre collezionare per passione, e mai per moda".
Sante parole.
Alessio De Matteo



IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

■■■ Con un collezionista così, questo mese non potevamo proprio trattenerci… ed ecco che ci siamo dedicati interamente alla saga Disney/Square e alle peripezie del leggendario Kratos, in un crescendo di… pezzi da 90!



TITOLO: KINGDOM HEARTS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2002
SVILUPPO: SQUARESOFT
CONSOLE: PLAYSTATION 2
QUOTAZIONE: 20 EURO



TITOLO: KINGDOM HEARTS II
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2006
SVILUPPO: SQUARE-ENIX
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 25 EURO



TITOLO: KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
SVILUPPO: SQUARE-ENIX
CONSOLE: GBA
QUOTAZIONE: 35+ EURO



TITOLO: KINGDOM HEARTS RE: CHAIN OF MEMORIES
VERSIONE: NTSC
ANNO DI PRODUZIONE: 2007
SVILUPPO: SQUARE-ENIX
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 40+ EURO



TITOLO: KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2009
SVILUPPO: SQUARE-ENIX
CONSOLE: NINTENDO DS
QUOTAZIONE: 20 EURO



TITOLO: KINGDOM HEARTS RE: CODED
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2011
SVILUPPO: SQUARE-ENIX
CONSOLE: NINTENDO DS
QUOTAZIONE: 25 EURO



TITOLO: KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: SQUARE-ENIX
CONSOLE: PSP
QUOTAZIONE: 25 EURO



TITOLO: GAME BOY ADVANCE SP + KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
SVILUPPO:SQUARE-ENIX
CONSOLE: GBA SP
QUOTAZIONE: 300+ EURO



TITOLO: GOD OF WAR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2005
SVILUPPO: SONY SANTA MONICA
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 15 EURO



TITOLO: GOD OF WAR II
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2007
SVILUPPO: SONY SANTA MONICA
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 20 EURO



TITOLO: GOD OF WAR CHAIN OF OLYMPUS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2008
SVILUPPO: READYATDAWN
CONSOLE: PSP
QUOTAZIONE: 15 EURO



TITOLO: GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: READYATDAWN
CONSOLE: PSP
QUOTAZIONE: 20 EURO



TITOLO: GOD OF WAR III ULTIMATE EDITION
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: SONY SANTA MONICA
CONSOLE: PS3
QUOTAZIONE: 200 EURO



TITOLO: GOD OF WAR COLLECTION
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: SONY SANTA MONICA
CONSOLE: PS3
QUOTAZIONE: 30+ EURO



TITOLO: GOD OF WAR COLLECTION II
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2011
SVILUPPO: SONY SANTA MONICA
CONSOLE: PS3
QUOTAZIONE: 35 EURO



TITOLO: PSP LIMITED EDITION GOD OF WAR ENTERTAINMENT PACK
VERSIONE:NTSC
ANNO DI PRODUZIONE: 2008
SVILUPPO: SONY
CONSOLE: PSP
QUOTAZIONE: 200+ EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *akira@clansol.net*



SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Una banca? Devo essere impazzito...

Vittime del sistema anche nei videogiochi?

Ho ripreso in mano un titolo che da tanto tempo sognavo di giocare: Scribblenauts. Non lo avevo ancora provato profondamente e sono riuscito a finirlo proprio oggi in treno. Ma la column odierna non racconta le bellezze di Scribblenauts e, probabilmente, c'entra poco con i videogiochi in generale. È più legata alla vita quotidiana, alle contraddizioni che risiedono in ognuno di noi. Anche se la riflessione di partenza è stata proprio ispirata dal già menzionato videogioco. Uno dei puzzle mi ha richiesto di aiutare dei pellegrini a costruire un villaggio. Il primo edificio che ho creato con il mio pennino (ogni oggetto scritto nel gioco appare magicamente) è stato una banca. E il gioco mi ha premiato: la mia risposta era giusta. Subito dopo mi sono fermato ed ho annotato quanto avvenuto, per ricordarmi di scriverne a voi. Una banca? Devo essere impazzito. La mia concezione di società è davvero così influenzata dal denaro da farmi costruire come primo edificio di un neonato villaggio una banca? Non so se è la crisi economica mondiale, unita alla mia età, che mi ha "costretto" a rispondere in quel modo. Sono uno di quelli che pensa che la prima cosa che dovrebbe esserci in un nuovo villaggio è una casa per tutti, dell'acqua, fresca, gratuita e pubblica, una scuola funzionante; una specie di nuovo inizio dell'umanità. Così come sta andando avanti, è evidente, il modello economico occidentale ha fallito: molti ex benestanti non riescono ad arrivare a fine mese. I nostri soldi, amici miei, sono evaporati altrove (le nuove economie). I ricchi sono sempre più ricchi e il "circensem" è così ben distribuito sotto forma di sfera a scacchi da riuscire ad irretire e distrarre i poveri dal fatto che stanno diventando sempre più poveri. No, non sono da ritrovarsi in una banca le "fondamenta" di una nuova città: non voglio credere che non possa esistere una nuova vita sociale senza una nuova vita bancaria. Eppure anche Scribblenauts mi ha premiato per la mia scelta. Poi, per completare il puzzle, pensate: ho aggiunto un municipio e una chiesa. Ecco: il sistema mi ha catturato. Penso ciò che loro hanno sempre voluto: cioè che sono io ad aver bisogno di un sistema. Dopo i soldi: lo stato e la chiesa. I "poteri forti" pronti a sottomettermi, di nuovo, con idee assurde che mi metteranno contro i miei simili. Eppure questi tre edifici hanno soddisfatto la richiesta di Scribblenauts e la mia stellina, segno di livello superato, splendeva alta. Certo, chiedo troppo: un videogioco simile con rimandi alla contro cultura non può esistere: di certo non si può partire da un orto per la realizzazione di un villaggio e pretendere di sentire "achievement unlocked". Eppure al momento credo che un pezzo di terra sia un diritto naturale e tutti dovremmo essere in grado, almeno, di sostentarci grazie ai nostri sforzi lavorativi. Se questo lavoro manca nelle forme che l'hanno contraddistinto negli ultimi 30 anni, almeno che ci sia possibile dar da mangiare ai nostri figli senza doverci per forza indebitare. Chiedo troppo davvero. La mia? Un'utopia falsa e fuorviante, completamente diversa da ciò che mi/ci aspetta. Ma in un videogioco perché dover limitarsi a sconfiggere alieni quando si può sognare in grande?

"Per completare il puzzle ho aggiunto un municipio e una chiesa. Ecco: il sistema mi ha catturato"

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*



EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Parte seconda: il vampiro

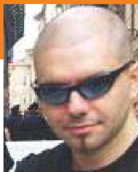
→ Quando il Marketing succhia troppe risorse

Dicevo nella precedente column che c'è un aspetto che sta letteralmente uccidendo decine di software house dedite ai titoli di fascia alta: i costi di sviluppo insostenibili. Ovvio, direte voi, ma nello specifico quello che affossa tutte le speranze di pareggio in bilancio di un titolo appena sfornato sul mercato sono ascrivibili alla voce marketing. Ormai circa un terzo dello sviluppo di un videogioco viene speso dai publisher per le spese di contorno, e non sempre le ciambelle riescono col buco. Nel mondo del cinema ha fatto scalpore il flop di John Carter, non tanto per il fiasco al botteghino, in parte prevedibile, quanto per i 400 milioni spesi nella produzione di cui circa 150 (!) dedicati al marketing. Una vera esagerazione, non c'è che dire. Sperare di arrivare ai 600 milioni di dollari di incasso (si è fermato a poco più di 280) preventivati da Disney mi sembra francamente un azzardo che nemmeno una grande major possa permettersi, specie se si tratta di un personaggio ormai finito nel dimenticatoio nonostante abbia dato i natali a tutto il filone dei supereroi. In ogni caso, il miliardo e mezzo guadagnato da The Avengers, anch'esso distribuito da Disney, ha decisamente salvato le finanze della casa di Topolino. Lo stesso non si può dire per 38 Studios, messa in liquidazione da EA nonostante il milione e mezzo di Kingdoms of Amalur piazzati nel mondo; e di Rebellion, chiusa anch'essa da Activision dopo le vendite deludenti di Prototype 2 (fermo a circa un milione). Ed ecco il problema: 1 milione e mezzo di copie (ovvero incassi, non solo per il publisher sia chiaro, per circa 75 milioni considerando un prezzo medio di 50 euro per copia) vi sembrano poche per un RPG? Quanto sarà costato il solo sviluppo di Kingdoms of Amalur, visto che Electronic Arts ha dichiarato che per andare in pareggio servivano almeno 3 milioni di pezzi? Evidentemente il marketing deve aver prosciugato almeno la metà delle risorse. Di conseguenza, cari videogiocatori vecchio stampo, le nostre benamate software house non hanno altro da fare che dedicarsi ad altre tipologie di gioco citate decine di volte dal sottoscritto su queste pagine (i soliti iOS, Android, Facebook, F2P ecc...), che garantiscono costi di produzione bassissimi, tempi di sviluppo brevi, e giocatori attratti dal costo risibile per il download del prodotto (se non addirittura gratuito nelle funzioni di base). Nel caso non dovesse funzionare si passa allo sviluppo di una nuova tipologia di gioco senza la paura di dover chiudere i battenti. Perché, se non l'avete ancora capito, il rischio maggiore è quello di rimanere a casa senza lavoro. A questo proposito ci vengono incontro le recenti dichiarazioni di Mark Kern, ex sviluppatore Blizzard ora a capo di RED 5 Studios, responsabile dello sparatutto freemium Firefall: "il modello di business attuale ci sta allontanando da quegli enormi giochi su cui si devono per forza di cose investire decine di milioni di dollari, in favore di titoli che non hanno bisogno di distributori. Non essendoci il publisher, i soldi che finiscono nel gioco vero e proprio sono molti di più di quelli che finiscono nel marketing, permettendo al titolo di crescere insieme ai propri utenti". Per crescita Kern fa sen'altro riferimento al passaparola, ovvero il miglior marketing gratuito che mente umana abbia mai creato. Ciò non vuol dire che non esisteranno più grosse produzioni, ma che ne avremo di meno, e, si spera, di maggior qualità, mentre la gran parte dell'utenza giocherà a titoli poco impegnativi, a basso costo e senza continui aggiornamenti, visto che il tutto sarà anche fruibile anche da una comunissima TV. Ma di questo ne parlerò nella terza parte.

> “1 milione e mezzo di copie vi sembrano poche per un RPG?”

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ItaliaTopGames



ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 58 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. ITG ora è "splittato" in due siti: www.italiatopgames.it un sito all news, e www.italiatopgames.com l'unico aggregatore videoludico italiano.

Vedo, Prevedo e Stravedo: Offresi Mago Videoludico!

Non sono una persona invidiosa, ma devo ammettere che vacillo di fronte a Michael Pachter

Solitamente non sono una persona invidiosa, ma devo ammettere che vacillo di fronte alla professione di Michael Pachter, cosiddetto analista del mercato videoludico che, nonostante figuracce rimediate nel corso degli anni, continua a fare previsioni sull'andamento delle vendite dei videogiochi, su possibili date di uscita di singoli titoli e console, riprese poi dai media di tutto il mondo. Fra le più clamorose toppate prese negli ultimi tempi, la sicurezza con cui dava GTA 5 presente all'E3 di Los Angeles. E allora ho deciso di cimentarmi anche io con le previsioni di vendita per i titoli più attesi dell'imminente autunno in Italia con la speranza di avere un rating di profezie azzeccate maggiori dell'invidiato Pachty.

PES 2013: Il titolo avrà un notevole incremento di vendite dopo un lungo trend negativo, grazie alla ripresa nei paesi dell'Europa mediterranea (Spagna e Italia) e al boom che il gioco avrà in America Latina e del Sud.

Fifa 13: Nonostante il trend positivo di PES, Fifa continuerà a mantenere lo scettro di videogame di calcio più venduto nel mondo anche se si manterrà tendenzialmente stabile rispetto alle vendite dello scorso anno con al massimo un lieve incremento.

Call of Duty Black Ops 2: Nuovo Record di Vendite per la serie ma solo leggermente al di sopra di quello fatto segnare da Call of Duty Modern Warfare 3. Intorno ai 27-28 milioni di copie dunque.

Medal of Honor Warfighter: Non sfonderà ma non sarà neppure un flop. Comunque al di sotto delle vendite di Battlefield 3, sicuramente al di sotto delle 10 milioni di copie ma ben sopra le 5.

Assassin's Creed 3: Dopo Call of Duty Black Ops 2, probabilmente il titolo più venduto di fine 2012. Supererà ampiamente le 10 milioni di copie, la cifra raggiunta dai precedenti capitoli della serie targata Ubisoft.

Resident Evil 6: Resident Evil 5 si è fermato a quota 8 milioni. Resident Evil 6, grazie anche al traino del nuovo film della serie a settembre e gli ottimi feedback di critica e pubblico, può tranquillamente giungere a quota 10 milioni. Si gioca con Assassin's Creed 3 il secondo posto dei titoli più venduti a fine 2012.

Halo 4: Si parte dalle oltre 11 milioni di copie di Halo 3 (titolo più venduto della serie), risultato che sarà raggiunto e sorpassato ma non di troppo. Anche Master Chief se la gioca con gli assassini di Ubisoft e gli zombi di Capcom per stare dietro Call of Duty Black Ops 2.

New Super Mario Bros. 2: I giochi Nintendo hanno un andamento diverso dagli altri. Sono evergreen come i film Disney, veri e propri diesel. Il primo capitolo su DS ha sfiorato le 30 milioni di copie. Il sequel potrà giungere allo stesso risultato ma dopo molto tempo...

Borderlands 2: Titolo veramente difficile da decifrare. Il primo è stato una incredibile sorpresa con oltre 4 milioni di copie vendute. Prevediamo conferma con incremento con vendite vicine ai 5 milioni.

Non crediamo che faranno particolarmente parlare di sé per le vendite titoli quali Forza Horizon, Need for Speed Most Wanted, Far Cry 3, Fable The Journey ed Epic Mickey 2 mentre non proviamo neppure lontanamente ad immaginarci le possibili vendite del Nintendo Wii U. Le previsioni impossibili le lasciamo all'unico ed originale mago videoludico, Michael Pachter!

> "Ho deciso di cimentarmi con le previsioni di vendita per i titoli più attesi, con la speranza di avere un rating di profezie azzeccate maggiori dell'invidiato Pachty."

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel

Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello RM

Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235





Right La nostra lunga anteprima di Metal Gear Rising: Revengeance di un paio di mesi fa deve avervi incuriosito parecchio, visto che il gioco "adottato" da Platinum Games è tra i nomi più ricorrenti nelle chiacchierate tra i nostri lettori.

Check In

Un'altra gamescom è andata, Cittadini della Repubblica. Un caldo record da mozzare il fiato a rendere tutto più difficile, ma una grande squadra per affrontare la spedizione in terra tedesca. Il vostro vecchio Metalmark affiancato dai veterani Guglielmo "Shin" De Gregori e Valerio "Revolver" Pastore, inoltre, al debutto nel GR Team, Paolino Maisto, il nostro "milanese", il mitico Fabio "Super Fabio Bros." D'Anna, prestato eccezionalmente all'attualità dalle colonne di Time Warp, e la giovane promessa al femminile del settore, Miss Micaela "Mica" Romanini.

Ne abbiamo viste, di cose interessanti... potete credermi. Tra lo speciale di questo numero e gli approfondimenti del prossimo avrete di che saziare la vostra curiosità. Però non è tutto, sapete? Proprio in questi giorni bollono in pentola grandi novità, che non potranno non coinvolgervi ed entusiasmarvi. Di che cosa si tratta? Preferisco parlarne insieme a voi il prossimo mese, quando tutto sarà realtà. Per ora mi limito a dirvi di tenere d'occhio la Rete. Ok?

Ah, quasi dimenticavo... voglio sentire tutti i vostri commenti su questa gamescom. Sono curioso, davvero curioso, di sapere come la pensate sui temi caldi post Colonia. Remember Me di Capcom è davvero una bomba o sarà più fumo che arrosto? E di The Last of Us e Beyond che ci dite? Sono tempi strani questi, gente. Il Wii U è un'incognita, come anche la durata di questo ciclo di console e l'avvento delle nuove PlayStation e Xbox. Intanto c'è GR Hotel, però. Prima colazione inclusa e tanta bella gente con cui chiacchierare. Mossgarden, senti chi è, abbiamo visite... lo vado a fare il caffè.

Metalmark



FRIGO BAR

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA PAGINA FACEBOOK DI GR

"Metal Gear Rising: Revengeance? Mmh, direi che gli si addice più Robocop come sottotitolo!"
Raffaele De Rosa ironizza sul titolo del nuovo Metal Gear... e se la ride pure da solo!

"Non so voi, ma io lo ritengo ancora il miglior FPS online."
Duccio Carnicelli su Unreal Tournament 3.

"Giocato Lollipop Chainsaw: una caramella, dura poco, ma il sapore è buono... Suda ha aggiunto anche dei funghi alla sua ricetta psichedelica, meglio di così... Killer 7?"
Cesare Conti affida il suo commento su Lollipop a una zuccherosa metafora.

"Cosa ci riserva Grasshopper per il prossimo titolo? Già da tempo spero in un picchia-picchia, magari in stile wrestling firmato Goichi Suda: ne vedremmo delle belle, secondo me!"
Piero Trabanelli. Inguaribile ottimista.

"Judgment sarà tutto tranne che Gears 3 con un nuovo personaggio."
Intanto, Felice De Giuseppe ci rassicura sui contenuti del prossimo Gears Of War.



Up Il nostro speciale su God of War: Ascension ha fatto venire l'acquolina in bocca a più di un lettore. Speriamo che il gioco si confermi all'altezza delle aspettative.

TOTAL RECALL OF DUTY

L'attuale generazione Live è stata caratterizzata dagli FPS che di anno in anno sono andati a riempire gli scaffali dei negozi specializzati e, soprattutto, dettato legge nel mercato dei grandi numeri. Guardando la classifica dei più giocati, risulta ancor più evidente questo punto, con il dominio che Activision ha saputo imporre in ambito live. Ben cinque titoli presenti nella speciale classifica, partendo dal capostipite Modern Warfare fino all'ultimo nato in casa Infinity Ward. Ma pochi giorni fa, una news divulgava la notizia delle vendite di Modern Warfare 3 rispetto al suo predecessore. Quel Black Ops che, approfittando forse del periodo più florido dal punto di vista "commercializzazione console" e dal vento di successi del brand, risulta essere ancora oggi record game del settore. Calo vendite comunque del tutto irrisorio, quando l'ago della bilancia indica ben venti milioni di copie distribuite (!) tra Xbox 360 e PS3. Parlare quindi di crisi è quanto mai inopportuno. Non discuto le qualità dei prodotti Activision, capaci di regalare ai neofiti molte ore di



divertimento e altissimi livelli di sfida che tengono incollati al pad. Ma ancora per quanto tempo vedremo questa serie primeggiare nelle vette più alte della classifica? La concorrenza ha iniziato a tirar fuori le unghie anche se, alla fine, solo Battlefield 3 è riuscito nell'impresa di raccogliere circa 12 milioni di copie vendute. E prima del suo arrivo, i suoi stessi produttori si son imbattuti in una campagna anti-CoD (che io non ho apprezzato molto, a dire il vero) nel tentativo di convincere gli utenti a provare qualcosa di diverso. Missione in parte riuscita, ma non abbastanza per affondare la flotta! A novembre 2012 arriverà Black Ops 2 e, purtroppo, ci troveremo nuovamente di fronte a un risultato già scontato. Uso il termine "purtroppo" per colpa di un brand che, col susseguirsi di titoli annuali, non ha portato grandi variazioni in una formula già collaudata, riproponendo a più riprese il più classico dei copia-incolla. Insomma, in Activision, a quanto pare, squadra vincente non si cambia. Come dar loro torto, se l'utenza risponde alla grande? Una delle ultime news parla di preordini addirittura triplicati! Ma, a prescindere dai numeri che lo vedranno primeggiare, non posso far finta di esserne entusiasta. Perché il concetto di FPS è stato ben recepito in questi anni, apprezzato/lodato/osannato, ma ad oggi andrebbe assolutamente rinnovato. Una visione, questa, che non vuole basarsi sui numeri né sulla popolarità del marchio, ma sull'opinione (giusta o sbagliata che sia) che siano assolutamente altri fattori a rendere grande un videogioco. Magari farò indispettire milioni di fan in delirio per il nuovo atteso di casa Treyarch, ma io sento il bisogno di esperienze nuove e non di un qualcosa di già visto. Ovviamente, sappiamo ancora poco di questo titolo, ma il recente passato non mi fa presagire nulla di nuovo. CoD ha portato una supremazia mai vista finora, ha infranto ogni record... e non è mia intenzione negare i grandi meriti che ha avuto in questi anni. Ma ogni sorta di dominio, come la storia insegna, giunge prima o poi a una fine. Quanto ancora riuscirà a prevalere senza un deciso rinnovamento?

Fabio "Rooster" Gallo

MOSSGARDEN: Ho sempre preferito i Call of Duty firmati Treyarch, perché solitamente forieri di storyline più corpose e articolate. Di conseguenza, attendo con un certo interesse il lancio di Black Ops 2. A prescindere da queste dichiarazioni, convengo con Fabio sul fatto che vi sia urgente necessità di un rinnovamento del genere: un messaggio che Activision non recepirà fino a quando i suoi "copia-incolla", come li chiama Rooster, continueranno a macinare introiti da capogiro. Va da sé che il compito di rinfrescare il settore FPS spetti ad altri sviluppatori: gente come Gearbox, Crytek e id Soft che, se non altro, hanno provato più volte, e con successo, ad ampliarne orizzonti strutturali.



"Bella, anche se volevo la foto di Metalmark con il cappellino strano!"
Arcangelo "Hero" Pellecchia circa la copertina del n. 141 di GR. Come dargli torto?

"NintendoLand mi sembra un Home un po' più evoluto!"
Luka Mazzi abbozza un parallelo...

"Io sono entrato in Home una sola volta, dopo pochi minuti hanno commentato il mio avatar pelato con un 'nazista', così ho detto subito un 'no' secco al tupè virtuale e me la sono svignata molto presto."
Piero Trabanelli ricorda... Noi, nel frattempo, ci chiediamo come chiameranno il suo avatar su NintendoLand. Kirby?

"Nessuno sa se l'adattatore per pad USB-PSX va anche sulla PS3?"
Di lì a qualche giorno, Alessio Rosati scoprirà che nessuno lo sa.

"Ratchet e Clank HD. Una sorpresa che avevo già vissuto dieci anni fa. Ma la rivivo con piacere."
Emozioni in differita. By Alessandro Pezzella.

"Io ci rivedo The Saboteur spostato solo 3 anni dopo, anche quel titolo doveva 'spaccare' e poi sappiamo come è andata a finire..."
Andrea Pautasso smorza gli entusiasmi della community su Watch Dogs.

"Time Warp è come un corso di storia, la nostra storia di player..."
Simone "Spartan" Fifa. E noi lo ringraziamo tanto.

"Bastasse una patch anche in Italia per tutti quelli rimasti in mutande..."
Cesare Conti sulla patch che ha rivestito i personaggi di Dawnguard.



Up Dawnguard, contenuto aggiuntivo di Skyrim, ha lasciato parecchi giocatori in mutande. Letteralmente!

SPEAK ENGLISH OR DIE

Cari Metal e Moss, è un po' che non vi importuno, ma ho deciso di sfruttare il BlackBerry che ho acquistato per lavoro e mandarvi in real time pensieri e riflessioni veloci inerenti al nostro mondo videoludico. Sono appena riemerso dal conflitto per la conquista dell'Aedirnn e ho salutato quel vecchio lupo bianco di Geralt lasciandolo dopo la bella nottata passata con Ves (quasi pornografico... e brava CD Projekt, finalmente un gioco adulto vero!). Gioco bellissimo, qualche difettuccio qua e là, ma il vostro 8 è più che meritato.
Unica cosa che mi fa storcere veramente il naso però è la mancata localizzazione in italiano. Basta rovinarsi la vista con i sottotitoli! Voglio potermi godere la recitazione virtuale dei personaggi, e non affrettarmi a leggere le parole bianche (magari su sfondo bianco!). Vorrei poter pagare il gioco come i francesi e come i tedeschi e poter sentire la mia lingua, senza farmi sanguinare gli occhi. Rabbrividisco solo a ripensare ai vari GTA 4, Red Dead Redemption e via discorrendo. Ammiro lo sforzo fatto dai produttori di Skyrim, invece!
Un salutone a tutti e a risentirci, dal vostro...

Soki72

MOSSGARDEN: Essendo cresciuto in un'epoca in cui l'unica speranza di vedere qualche frase in italiano era quella di comprare Bomber Bob della Idea Soft, trovo lo sfogo di Soki un po' eccessivo. A giudicare dalla qualità dei doppiaggi proposti dai nostri compatrioti in fatto di videogame, reputo inoltre una manna il fatto che interpretazioni originali quali quelle proposte da Red Dead e The Witcher 2, ma anche di Max Payne 3, siano rimaste inalterate. Se poi devo pure ricordarmi che i videogame sono stati i migliori insegnanti di inglese che io abbia avuto, inclusi i madrelingua, mi verrebbe addirittura da proporre l'abolizione totale delle localizzazioni. Sottotitoli compresi. Quindi è meglio che lasci la parola al... Marco Metallico.



Right Per finire The Legend of Zelda: A Link to the Past, il nostro Tommy Hell ha impiegato circa un mese, mentre per finire un gioco, al giorno d'oggi, bastano in media poche ore. Non sarà che siamo diventati troppo bravi?



DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Voglio la rinascita di Infocom e il ritorno delle grandi Avventure!"
Metalmark

"Come direbbe Ned Stark, non esistono più le mezze stagioni."
Valerio "Revolver" Pastore

"Al diavolo i detrattori, Resident Evil 6 spacca di brutto!"
Leon Genisio

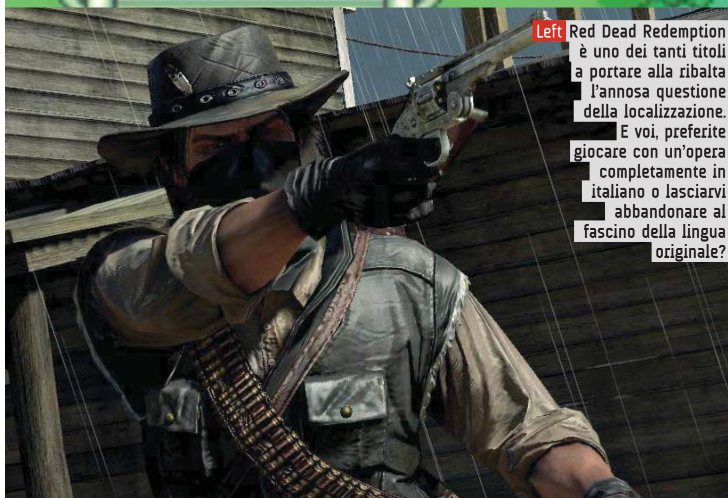
"Il lieto fine di Raiden era tanto bello in Guns of the Patriots... perché hanno dovuto rovinare tutto con Revengeance (tra l'altro, sfido chiunque a trovare un titolo più idiota)? E dire che sarebbe bastato pensare a un prequel. Hideo, Hideo, perché l'hai abbandonato?"
Francesca "Franny" Noto

"Non importa quanti giochi di Pokémon usciranno, li comprerò fino alla fine dei tempi!!!"
Guglielmo De Gregori

"Per uno cresciuto a pane e Mortal Kombat, conoscere Ed Boon è un vero tuffo al cuore... roba da Fatality!"
Manuele Paoletti

"Cenare con Kobayashi-san in un ristorante tipico di Osaka parlando io e lui della storia di Resident Evil: il sogno è diventato realtà! Grazie Capcom!"
Michele Giannone

"A volte ho il tremendo sospetto che la mia vita reale sia solo una fastidiosa pausa tra un'esistenza virtuale e l'altra."
Mossgarden



Left Red Dead Redemption è uno dei tanti titoli a portare alla ribalta l'annosa questione della localizzazione. E voi, preferite giocare con un'opera completamente in italiano o lasciarvi abbandonare al fascino della lingua originale?

METALMARK: La questione è delicata. D'impulso, sono con Mossgarden tutta la vita. Classe 1974, ho iniziato a videogiocare in un mondo dove l'italiano era relegato a episodi quali Avventura nel Castello di Colombini o le avventure testuali di Bonaventura di Bello. I miei titoli preferiti, pensate un po', erano poi proprio le avventure testuali Infocom, giochi non soltanto in inglese, ma privi di qualsivoglia immagine! E con i videogiochi ho imparato l'inglese, poche storie. Il punto, però, è che non è corretto per ragioni didattiche negare l'accesso a tanti utenti a un medium popolare come le opere interattive. Se in Italia c'è una forte tradizione di doppiaggio, allora che si doppino anche i videogame. Con un "ma" gigantesco, però. Ma doppiandoli bene. Ma senza commettere crimini e porcate. Eh già, perché mi va anche bene sentire tutto in italiano, ma a patto che non si avverta un calo qualitativo vistoso. Non solo. Vogliamo anche l'opzione per impostare l'inglese come lingua, come in ogni DVD (o Blu-ray) che si rispetti.

MAZZI TITANICI

Ricordo come fosse ieri il mio primo incontro con lo spartano più inc*ato di tutta la Grecia, un gioco a me sconosciuto, mai sentito prima, ma che dopo aver provato la demo mi fece esclamare: "Lo voglio!". Lo comprai e in una manciata di giorni lo finii, e mi piacque così tanto che lo rifinii a difficoltà Dio! Però non superai mai le ultime due sfide degli Dei!**
Poi arrivò il seguito, ancora più epico e spettacolare, e da buon masochista lo giocai pure a difficoltà Titano! E così fu anche per i due bellissimi capitoli per PSP! E poi ci fu God Of War 3, killer application che mi fece fare il salto nella next gen e che mi fece seguire ancora Sony come console domestica rispetto alla pur ottima Xbox 360.
Inutile dire che lo comprai al "day one" e che i miei amici non mi videro per tutto il week end! Che gioco ragazzi, e che finale... al solo ricordo ho ancora il groppo in gola! Comunque, in quel caso non l'ho rigiocato al massimo grado di difficoltà, perché (e qua mi lapiderete) l'ho giocato su un vecchio tubo catodico, e per rigiocarlo volevo aspettare di farlo su un bel full HD!
E poi ci sono state le riedizioni in HD, che ovviamente ho comprato, e che tengo lì da giocare quando l'astinenza da God Of War si fa sentire! Finora ho rigiocato solo il primo, e vi ricordate le sfide degli Dei che all'epoca PS2 non superai... Beh, missione compiuta: tutte superate, trofeo d'oro e capolavoro platinato!
E ora arriviamo ai giorni nostri e al vostro speciale su God Of War: Ascension: ebbene, dopo averlo letto, la voglia di Lame del Caos aveva raggiunto livelli titanici! "Finalmente mi rigioco il 3 con la TV che merita", penso tra me! Ma c'è un problema: da qualche giorno, la PS3 non legge più i Blu-ray, la lente è andata, partita e non tornerà più! Possibile che un componente così importante di una console, dopo poco più di due anni, vada a scatafascio? Ora, io non credo certo di arrivare ai livelli di Kratos, ma oggi anch'io sono tanto inc*ato!!!**
Sapete, la lettera doveva finire qui, ma ho avuto l'idea di chiamare l'assistenza Sony e, dopo aver spiegato il problema, l'operatore mi dice che me ne danno una rigenerata con garanzia di soli tre mesi alla modica cifra di 150 cocuzze! Cioè, fatemi capire, il guasto è risolvibile con una spesa che penso io si aggiri intorno alle 80-100 euro, e mi vogliono far cambiare tutta la console? Va beh, rivolgiamoci a un centro che può ripararmela. Già, peccato che anche in questo caso la cifra richiesta non valga la candela, direi decisamente prezzi troppo alti! Ringraziando gentilmente per lo spazio concessomi, ora vado a giocare! A cosa? Ma ovvio: a God Of War 3 su una PS3 320GB nuova fiammante!
Luka Mazzi

MOSSGARDEN: Mitico Mazzi, la sua missiva riporta in auge la vecchia diatriba dei tempi del Red Ring of Death: meglio un hardware affidabile con assistenza Sony o uno fallato con assistenza Microsoft? La risposta è: nessuno dei due. Molto meglio era infatti quando le console le faceva la SNK e le potevi anche usare come skateboard senza rilevare il minimo danno.

HELL BENT FOR GAMING

Ciao, leggo la vostra rivista dal primissimo numero, quindi sono un giocatore anziano: non vi ho mai scritto forse perché fino a oggi non avevo nulla da dire. Ma ora ho un problema, un que-

sito, un paradigma da risolvere. Sono io che sono vecchio o sono i giochi di oggi che sono scadenti, corti, facili e banali? Mi ricordo che per finire Zelda sul Super NES impiegai quasi un mese, anche per FF7 mi pare, per non parlare del primo Tomb Raider che mi ha fatto impazzire in certi punti! Ora compro Zelda per Wii e lo finisco con tutti i cuori in quattro giorni, Max Payne 3 in due giorni e gli altri giochi li mollo lì sullo scaffale dopo qualche ora, divorato dalla noia! Per esempio Assassin's Creed Revelation mi ha ucciso l'anima, e pensare che il precedente episodio l'ho apprezzato! Oggi ho comprato Kingdom Hearts 3D e, sorpresa, la demo era in italiano e il gioco NO! Scandalo! Forse sono io che sto invecchiando, forse sto cambiando, forse ho perso la passione che avevo da ragazzo. Ma forse sono i giochi di oggi il problema! Mah, non so rispondermi da solo. Il vostro vecchietto appassionato da sempre,
Tommy Hell '78

MOSSGARDEN: Non so dirti se i videogiochi di oggi siano più scadenti, ma di certo sono cambiati, così come sono cambiati l'utenza e il mercato stesso. L'industria dei poligoni ha ormai la necessità di reggere ritmi consumistici simili a quelli del tessile, per poter sopravvivere, il che rende imperativo adottare format in grado di assicurare determinati equilibri. Oltre a garantire un coefficiente di difficoltà tale da non indurre il gamer medio ad accantonare il prodotto prima di averlo terminato, un videogioco moderno deve pertanto durare quel tanto che basta da non "congelare" il suo portafogli: pena una rischiosa deriva commerciale che ostacolerebbe il flusso economico che alimenta il settore. Chiaramente, quelle che ho appena segnalato sono soltanto linee guida generali: per ogni gruppetto di titoli usa e getta continuano difatti a emergere produzioni come The Witcher 2, Skyrim, Civilization e Dead Souls, che dei suddetti compromessi se ne fregano. Potremmo poi dibattere sull'effettiva validità dell'equazione longevità = qualità, ma questa è un'altra storia.
METALMARK: ...e, per inciso, io trovo che questa equazione sia errata e insensata, espressione della più vecchia e becera critica videoludica.



Left The Witcher 2 è uno dei tanti titoli a portare alla ribalta l'annosa questione della localizzazione. E voi, preferite giocare con un'opera completamente in taliano o lasciarvi abbandonare al fascino della lingua originale?

IL BUIO SI AVVICINA

Caro GR Hotel, Perché ho la sensazione che la crisi dell'83 stia per tornare? Pensiamoci bene, cambiano alcuni connotati storici, ma la situazione avrebbe delle analogie. Sì disse che la crisi dell'83 è stata causata da un'invasione di proporzioni epiche di videogame di alta e bassa lega, che saturarono il mercato di allora, portando un certo clima di sfiducia verso il mezzo videoludico. Non so voi, ma non è più o meno il clima di sfiducia che si respira ultimamente? Seguiti su seguiti dei soliti brand con tutto il resto che diventa progressivamente terra bruciata? Certo allora c'erano un mucchio di console (Atari 2600, Atari 5200, Commodore64, Coleco Gemini, Intellivision, Tandyvision, Vectrex, giusto per citare i primi che mi vengono in mente), ma adesso tra console fisse, portatili, tablet e cellulari, non è forse la stessa cosa? Infine, si diceva fino a un anno fa che il mondo dei videogiochi non fosse stato intaccato dalla crisi generalizzata, e forse in parte è vero, ma perché allora THQ cade a pezzi, Nintendo chiude in pesante passivo e Square Enix arranca sempre di più a vista d'occhio? Mi domando se, a conti fatti, ci stiamo avvicinando alla crisi e se un giorno ci sveglieremo e vedremo cadere tutto a pezzi senza poter far niente. La chiave della sciagura dell'83 fu un mercato saturo di tutto, anche di immondizia videoludica, che portò al collasso tutta l'industria. Oggi posso dire che il livello di qualità dei videogiochi si è sicuramente alzato, ma quando senti che Bayonetta fa 2 milioni di copie ma non riesce a coprire i costi di produzione, e che Suda51 viene venerato come un dio, ma nessuno dei suoi giochi è stato un successo commerciale, capisci che qualcosa sta andando decisamente storto e che la "monnezza", in fin dei conti, c'è anche nel 2012. Ma dove? Con questo boom di sviluppatori indie e di app da 99 cent, di cui solo 1/100 di quest'ultime vede di striscio la luce della ribalta e dove c'è un generale scopiazzare di produzioni altrui, non c'è forse un'analogia con il mercato dell'83? Per come la vedo io, la storia si ripete anche nei videogiochi. Cambiano i protagonisti, cambiano i connotati, ma la sostanza no, ahimè. Saluti.
Andrea

METALMARK: L'anno prossimo sarà il trentennale del 1983. Speriamo non voglia dire nulla, ovviamente, ma è così. Il tuo discorso, Andrea, è correttamente provocatorio. Non ci aspettiamo l'implosione dei tempi andati e una Nintendo costretta di nuovo a salvarci dalle tenebre con un robottino giocattolo, però ci inquietano segnali degni di un film horror sull'avvento dell'Anticristo. Pac-Man per VCS, simbolo con E.T. della saturazione del mercato da parte di titoli pessimi nei quali l'unico investimento era la licenza, ci ricorda tanto, troppo, quel sottobosco infinito di immondizia al quale fai riferimento. Non solo, amico. Ricordiamoci che cosa è accaduto a Guitar Hero. O a Tony Hawk. Milioni e milioni, un episodio dopo l'altro, via verso nuovi traguardi, una pioggia di giochi... già, fino al grande schianto. Ora vedo Nintendo, proprio lei, sfornare Mario dopo Mario, giochi serializzati e spesso senz'anima, in barba a certe vecchie regole auree. E mi preoccupo. Tanto. Stiamo a vedere...

AND THE OSCAR GOES TO... ALBERTO TOMBA!

Rieccomi qua, premetto che questa mail è un chiarimento alle vostre risposte in merito ai miei sfanculamenti vari. Innanzitutto, metterò da parte i miei vaffa perché la mia era più che altro una provocazione a questo ambiente, che negli ultimi anni sta diventando un po' come l'ambiente calcistico, in cui tutti si amano, almeno davanti ai microfoni. Primo punto: il mio non è populismo, non mi sento il Beppe Grillo dei videogame,



Right Ogni anno Activision sfodera un nuovo episodio di Call of Duty, e il successo è assicurato. Squadra che vince non si cambia, eppure qualche novità in più non farebbe male al genere degli FPS.

FULL

TUTTO ESAURITO

LE INTERVISTE IMPOSSIBILI DI GR

PU YI CHONG
SCRIVE TITOLI DI CODA PER VIDEOGAME

Dopo aver cercato in lungo e largo, siamo riusciti a trovare un tizio qualunque che ha realizzato il sogno di lavorare nell'industria dei videogame. Si chiama Pu Yi, è nato a Wenzou, vive a Canicattì e scrive titoli di coda per videogiochi.

Caro Pu, come sei riuscito a farti notare dai magnati dell'industria?
"Ho battuto a macchina l'elenco telefonico di Pechino in soli 8 anni e 35 secondi."

Qual è stato il primo videogame per cui hai scritto i titoli di coda?
"On Cin Ciù: un GdR indipendente creato da mio cugino Mao-Mao su Gizmondo."

È stata dura?
"Non tanto. I titoli erano questi: "Scritto, diretto, prodotto e crackato da Mao Mao. Special thanks to Pu Yi Chong, per aver creduto in me.""

Visto che sei un'autorità del settore, forse puoi svelarci un mistero che ci assilla... ma tutta quella gente citata nei titoli di coda esiste davvero?
"Ora che ci penso, è successo il contrario: sebbene io esista, non sono mai stato citato nei titoli di coda che ho scritto."

Ma, a conti fatti, c'è qualcuno che li legge, 'sti benedetti titoli di coda?
"Penso che sia un falso problema. Il problema vero è che c'è qualcuno che li scrive."



Up Il buon Moss si sente di consigliarvi Inversion a occhi chiusi, dandogli a suo modo giustizia dopo una serie di recensioni dai voti disastrosi. Gli darete fiducia?

non sono mai stato populista né tantomeno egocentrico: la EA è il male e tutti seguono il suo esempio, e poi se io sono un populista... tutti i siti che mettono voti altisonanti ai soliti noti che cosa sono? Secondo punto: stampa accondiscendente, se il mio è un ragionamento qualunquista chiedo a te caro Moss di dirmi palesemente cosa ne pensi. Secondo te è mai possibile che ogni anno lo stesso gioco con piccoli upgrade abbia sempre recensioni positive?
Terzo punto: Yu Suzuki per me è il più grande, pochi cazzi, non c'è storia, però sto ancora aspettando Shenmue 3!
Quarto punto: beh, se tutti pensano che la trama di MGS 4 sia fantastica, propongo di dare l'Oscar ad Alberto Tomba ed al regista del fantasmagorico Alex l'ariete!
Quinto punto: sinceramente, sono un metro e 88 per 87 Kg., non vedo di chi dovrei aver paura quando lo incontro a quattr'occhi, anche perché non mi nascondo dietro a un monitor, non mi piacciono forum e social network, sono della vecchia guardia, le persone mi piace guardarle negli occhi!
Con questo vi saluto calorosamente con la mia testa sotto ai vostri piedi, come diceva il mio vecchio amico Massimo Troisi nel più grande film comico della storia. La mia non è polemica, so che avete competenze migliori delle mie quindi, prendete il tutto con le pinze, però fino a un certo punto, perché di gente incazzata in giro ce n'è parecchia...
Tony Fuckusan (l'amico di Ryo Hazuki)

METALMARK: A te lasciamo l'ultima parola, Tony. Senza repliche. Poi non dite che la Game Republic non è democratica. Voi altri, piuttosto, come la pensate? Aspettiamo i vostri pareri per mandare avanti il dibattito.

Check Out

Se cercate "Inversion" sulla Rete, finirete molto probabilmente per imbattervi in una pletora di stroncature, cui fanno da eco presunte analisi tecniche che gli imputerebbero la colpa di essere "solo un altro shooter come tutti gli altri". Se cercate "Inversion" sugli scaffali dei negozi lo vedrete invece fare capolino tra hit molto più blasonati, sfoggiando un prezzo nativo tanto amichevole da suggerire un magnanimo acquisto d'impulso. Qualora doveste cedere a questa tentazione, vi ritrovereste tra le mani un progetto sorprendente, che presenta un coefficiente di innovazione in realtà superiore a quello insito in tanti blockbuster venduti a prezzo pieno. A una realizzazione tecnica tutt'altro che scadente, il titolo firmato Saber abbina inoltre una storyline assai gradevole che, pur se minata da alcune ingenuità, risulta senz'altro più appagante di una qualsiasi avventura di "Soap" McTavish. Ora non sta certo a me entrare in polemica con i giudizi espressi dai colleghi stranieri, ma se non fossi certo della loro imparzialità, potrei arrivare a nutrire il sospetto che non tutti i giochi vengano trattati con lo stesso metro di giudizio. Nell'immaginare la frustrazione che possano aver provato gli sviluppatori di Inversion di fronte a tutti quei 4, mi assumo così la responsabilità di consigliarvelo. Un piccolo risarcimento morale per una proposta che avrebbe di certo meritato sorte migliore.
Mossgarden

Game Republic Arretrati



Per ulteriori informazioni
potete telefonare
al numero 06/33221250
o mandare un'e-mail a:
arretrati@playmediacompany.it









PER RICEVERE GLI ARRETRATI*

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a:
  PLAY MEDIA COMPANY
  Servizio Arretrati
  Via di S. Cornelia 5/A
  00060 Formello RM
  Oppure via FAX
  al numero 06.33.22.12.35
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

• VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE
numero **99353005**
intestato a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM,
specificando nella causale
"arretrati Game Republic"

•ASSEGNO NON TRASFERIBILE
intestato a
Play Media Company Srl
e spedito a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM

• BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:
Banca del Fucino
Codice IBAN: **IT91X0312403210000000232811**
Intestatario:
Play Media Company srl
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello RM
specificando la causale
"arretrati Game Republic"

• ACQUISTO ONLINE TRAMITE CARTA DI CREDITO
sul sito **www.playmediacompany.it**
(in questo caso non è necessario compilare il coupon)

*** prima di effettuare l'ordine controllare la disponibilità dei numeri sul nostro sito: www.playmediacompany.it**

Game Republic

☐ Arretrati

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

E-mail .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP
☐ ASSEGNO NON TRASFERIBILE
☐ BONIFICO BANCARIO

GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ______________

Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

Game Republic N. 142
Mensile - Settembre 2012
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
GRAFICI: Enrica Casciotti, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Massimiliano Di Marco, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Alessia Padula, Micaela Romanini, Giovanni Guarrera, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Fabio Di Felice, Davide Alexandro Fiandra, Marco Maru, Simone Andreozzi, Marco Lucio Papaleo.

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Arti Grafiche Boccia Spa
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
Parrini Spa – 00060 Formello RM – Via di Santa Cornelia, 9
Centr. Tel. 06/90778.1; Milano – Viale Forlanini, 23 – Centr. Tel. 06/90778.1

Concessionaria esclusiva pubblicità:
Play Media Company S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agenzia generale



Emotional Advertising Srl
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. +39 02/76318838 - Fax +39 02/33601695
info@emotionaladv.it - www.emotionaladv.it
Responsabile di testata: Romano Scabini
Segreteria di direzione: Emanuela Bottanelli
Gestione materiali: Selene Merati selenemerati@emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione:
Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

La Play Media Company Srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Il solito, grazie

Qualche sera fa, durante un aperitivo tirato per le lunghe, scambiavo due chiacchiere con un amico appassionato di videogiochi. Si parlava nello specifico di avventure grafiche e, tra le altre cose, il mio polemico compare sosteneva che il genere non ha più lo slancio di un tempo perché, una volta perso il suo primato tecnico, non è stato capace di rinnovarsi. Mi spiega (e vi spiego) meglio: nel 1991 un titolo come Monkey Island 2 offriva una veste grafica talmente sfavillante che un sacco di giocatori si fiondavano a comprarlo; così, anche solo per farsi un giretto tra quelle bellissime isole caraibiche da 256 colori su schermo (che, all'epoca, già 257 sembravano troppi). Eppure, sempre stando al mio interlocutore, una volta che questo primato è venuto meno, la componente puramente ludica delle avventure non si è rivelata sufficientemente robusta da tenere in piedi il castello, ma soprattutto non è riuscita a evolversi in maniera rilevante. Ecco, a quel punto ho sbottato. Già, perché secondo me il (relativo) declino delle avventure non è da imputarsi a deficienze strutturali, quanto semmai a una serie di congiunture, per così dire, storiche. Detto questo, desidero anche lanciare una provocazione: ok, le avventure non si saranno rinnovate troppo, e allora? Non sarebbe forse abbastanza, oggidì, avere a disposizione un buon gioco di stampo classico, con enigmi ben costruiti e una solida sceneggiatura? Se dallo scherzo su Kickstarter di Shafer e Gilbert uscisse un prodotto alla maniera di Grim Fandango, per dire, io sarei contentissimo, anche perché non è necessariamente da questi autori "old school" che mi aspetto le svolte del settore. E un simile discorso non vale solo per le avventure, ma posso espanderlo a moltissimi altri generi (tutti?); quando mi cimento con titoli altamente formalizzati come un Mario, uno Zelda o un Metal Gear qualsiasi non vado necessariamente alla ricerca del nuovo, ma riesco a godermi anche un buon "more of the same" riarrangiato a livello di trama o level design. Questo perché sono convinto che l'innovazione, in certi casi, possa vivere anche nel sottotesto, insinuandosi nei piccoli passaggi senza stravolgere tutta l'equazione. Naturalmente non significa che il settore non abbia bisogno di guardare avanti per sopravvivere, ci mancherebbe: ne parlavo un paio di mesi fa proprio da queste parti, e non mi rimangio nulla. Tuttavia, ritengo che innovazione e tradizione per sostenere un organismo sano debbano necessariamente coesistere: capita in tutti i media e, forse, in tutte le cose.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero
IN EDICOLA DAL 5 OTTOBRE

→ **BREZZA D'AUTUNNO**

La torrida estate è oramai giunta al termine, fra un GdR ed un Action sotto l'ombrellone e un frizzante Tokyo Game Show alle porte. Non ci si può rilassare un attimo, ed ecco che il mese di ottobre si apre con il ritorno in grande stile di una delle saghe più amate di sempre: ci penserà il RE a portare per le strade una fredda brezza d'autunno?

PSVITA.COM

THE WORLD IS IN PLAY.

GIOCA SENZA COMPROMESSI.

Ovunque tu sia, ora è il mondo il tuo campo di gioco. WiFi, 3G, social gaming, touchscreen 5" OLED e doppi stick analogici per un'esperienza di gioco portatile davvero incredibile. Su PS Vita tutto questo è possibile.





PSVITA
PlayStation Vita

SONY
make.believe







GUARDA IL MONDO DA UN'ALTRA PROSPETTIVA

Un nemico misterioso si scaglia contro la città, mentre una giovane donna cerca di recuperare il suo passato. Sfida le leggi della fisica con la tua PS Vita, sfrutta la tecnologia touch e il sensore di movimento per scoprire un mondo senza limiti. Una tempesta gravitazionale è in arrivo e il destino della Terra è solo nelle tue mani.

GRAVITY RUSH™



PS VITA

PlayStation.Vita





SONY

make.believe